专访板垣伴信！硫酸脸新公司新计划正式曝光！ 震撼价 6.99

GAME SOFTWARE VOL.272

电子游戏软件

PS3正式加入双截棍阵营
专用游戏大量发表

特别报道

PSMOVE

完全分解PS3体感设备
GDC现场体验报告揭露惊人秘密

特别策划
天籁の游戏音乐世界
——18位游戏音乐家的人生告白



攻略人行道
战地·反叛连2／口袋妖怪·守护者3
装甲核心·最后的佣兵／四狂神战记
机战 无限边境 超越·机战OG传说
流程攻略&讨伐赏金首研究

无双报道
恶魔城 暗影君王／闪电十一人3
怪物猎人 边境在线／北斗无双／重装机兵3

电软视点
使命召唤王牌小组高层遭清洗
Activision后院失火
非主流的逆袭！X360的STG王朝
"无限之宴"开幕！

众多新游戏详情公开
硫酸脸的瓦尔哈拉游戏工房
NPD北美二月软硬销量

索尼高清神机PS3即将实现体感功能

PS Move公布 更加强大与精准 今秋发售！



本届GDC最大的看点非索尼PS3动作感应设备的正式发布了，这款周边的正式名称叫做“PlayStation Move”，而并非之前传言中的“Gem”。发布会上主持人Dille公布了Move的具体硬件规格、加盟厂商阵容以及正在开发中的游戏等相关情报。

这次的PS Move除了顶部有圆球的主手柄外，还包括一款全新出炉的副手柄。PS Move使用PlayStation Eye摄像头来捕捉手柄动作，再加上手柄内置的三轴陀螺仪、三轴加速计和地磁场传感器，号称拥有其他体感游戏平台无法比拟的动作感应精度，其无线传输延迟也和DualShock 3手柄无异。因此，PS Move体感手柄除了面向休闲游戏市场与Wii竞争外，同样可以满足骨灰玩家对游戏大作的精确操控要求。手柄头部的圆球可改变颜色，实现诸如特殊咒语等的操作，还内置了麦克风支持语音聊天甚至语音控制。

除此之外，PS Move手柄可以和DualShock 3或SIXAXIS手柄配合，实现传统的方向控制按键操作。但如果你想要统一的新一代体感体验，则应该配合最新推出的“副手柄”。它的作用和Wii的Nunchuck双截棍类似，都是提供传统按键操作，但PS Move副手柄使用了蓝牙无线技术，不再需要在两个手柄之间用一根线进行连接。并内置可充电锂离子电池，提供模拟摇杆、方向键和更多按键。

索尼将为PS Move平台推出一系列体感游戏。另外，据说是“几乎所有PS3游戏都将支持体感操作”，已发售的游戏也可通过升级实现体感操作。有了体感周边PS Move的支持，PS3的竞争力再次飞跃。



↑PS体感手柄必须配合PS EYE这款摄像头才能使用。







↑手柄顶端的小球可以在多人联机时呈现出不同的颜色来加以区分，此外，还能显示许多种颜色，实现一些特殊的操作。

负责手柄感应数据计算的是PS3中央处理器CELL所使用的8个SPE中的SPE1。最多支持4个手柄同时登陆PS3，但理论上识别的手柄越多，延迟就会越明显，所以一般建议是2个。

手柄规格公布、加盟厂商名单

商品名	PlayStation Move动作感应手柄	商品名	PlayStation Move副手柄
型号	CECH-ZCM1	型号	CECH-ZCS1
发售日	2010年秋	发售日	2010年秋
预计价格	未定	预计价格	未定
重量	约145g	重量	约95g
外形尺寸	约200mm×46mm（高×直径）	外形尺寸	约138mm×42mm（高×直径）
电池种类	内置型可充电锂电池	电池种类	内置型可充电锂电池
电压	DC 3.7 V	电压	DC 3.7 V
动作环境温度	5～35摄氏度	动作环境温度	5～35摄氏度

目前已经宣布支持MOVE的游戏厂商包括：505 Games、Activision、AQ INTERACTIVE、ARC SYSTEMS WORK、ATLUS、Bigben Interactive、CAPCOM、CCP、Crave Entertainment、CYBERFRONT Corporation、Disney Interactive Studios、Electronic Arts、FromSoftware、Game Republic、GUST CO、HUDSON SOFT、IREM SOFTWARE ENGINEERING、Koei、Konami Digital Entertainment、Majesco Entertainment、Marvelous Entertainment、NAMCO BANDAI Games、ONGAKUKAN、Oxygen Games、PAON CORPORATION、Q Entertainment、Q-GAMES、SEGA CORPORATION、Sony Online Entertainment、Spike、SQUARE ENIX、TECMO、THQ、UBISOFT、Warner Bros. Interactive Entertainment、Zoo Entertainment。

非常实惠的套装价手柄只要20美元？

PlayStation Move的具体价格和发售日目前尚未公布，只知道是在今年秋季，价格方面虽然没有明确表示是多少钱，但是在发布会上主持人表示PS Move标准套装的价格不会高于100美元。这个标准套装将包括PS Move手柄一只、PS Eye摄像头一个以及PS3游戏一款。从价格上来看，PS Eye摄像头的价格是39.99美元，PS3游戏的价格是59.99美元到39.99美元不等，也就是说这么一折算下来，套装中PS Move的价格不会超过20美元！这个价位对玩家绝对有着很大的吸引力。





←Move只有○、×、△、□、Move键及下放的PS键位和后侧的键位，总共是7个，设计的更简洁。并且可以和PS3手柄一样实现USB充电，更加环保与省钱。相较于Wii的手柄，PS Move追加了对手没有的Z轴感应，但副手柄没有双截棍的动作感应功能。

布伦瑞克职业保龄球

本作是对应PS3体感控制器的首批游戏之一。游戏是通过挥动体感控制器来实现模拟真实的保龄球的投掷过程。根据玩家挥动的力度与方向来决定保龄球的命中率。





←↑本作的玩法与Wii版的保龄球没有太大区别，但画面却得到了大幅提升。

体感游戏第一弹，真实的保龄球！

竞技冠军：全新的体感体验！

本作也是即将随PS3体感控制器一起发售的作品之一。游戏中玩家可以通过体感控制器来体验到各种运动的真实感受。除了像射箭、乒乓球之类的正规运动比赛之外，游戏中还加入了角斗士这个项目。在这个项目中，玩家将要挥动体感控制器来攻击敌人。游戏画面的上方将会显示出双方的体力槽，只有不断的挥舞体感控制器将敌人的体力槽降低为零后才会获胜。

→乒乓球这项运动可以说是非常的普及了，玩法简单，上手容易。





←发球时是很关键的，一次成功的发球可以奠定玩家胜利的基础。

体感控制下激烈的乒乓球对决战！



→看准时机挥动球拍进行反击可以令对方措手不及，胜利也是在一瞬间决定的。

挥舞利剑击倒敌人！



这个小游戏看起来与格斗游戏很相似。开始后，玩家需要使用体感控制器来当做武器攻击敌人。

熟练掌握武器的操作！



↑游戏中可以装备的武器很丰富，每种武器也都有各自的特点。只有熟练掌握武器的特点才能轻易的击倒敌人。

中国人自古以来就擅长射箭运动，在这个小游戏中玩家将利用体感控制器模拟弓箭的射击动作，熟练的掌握之后就能练就百步穿杨的绝技。





↑→双人竞技时的乐趣会大幅增加，比起技术上的对决，心里战术也是很重要的。

体感控制模拟真实的射箭比赛！

PS3体感游戏，体感聚会

本作是索尼为PS3体感控制器PlayStation Move开发的聚会类休闲游戏，作为体感控制器的首发游戏之一，本作充分运用了PS3体感的特点与硬件特色，可以说是款展现其性能的最佳作品，游戏中包含了大量体感类迷你游戏。通过使用PlayStation Move控制器独有的众多新颖功能，玩家会玩到以往PS3游戏从未体验过的趣味感受。高速动作感应侦测的钓鱼游戏，精确动作捕捉的画笔涂鸦，以及运用各种操作功能的创新式游戏，都会在精确的体感中充分表现出来。

用体感体验PS3的体感游戏

这是索尼特意准备的"体感体验游戏"，游戏完全针对体感控制器而设计，从游戏类型到游戏操作，再到画面界面，均适合体感做针对性操作，匹配得相当好。





汇集众多小游戏 体验体感休闲

←本作中收录了众多对应体感的小游戏，而且各具特色，可以随时一次玩个够。

→游戏老少皆宜，使用多个控制器即可和朋友或家人一起休闲同乐。



与家人一起体验 新时代的体验乐趣

PS3体感光枪，怒射



本作是索尼PS3体感游戏中的一环，是PS3首款体感光枪射击游戏。利用PlayStation Move，游戏中将会实现许多真实光枪游戏中的设计与特点。游戏中玩家的行动路线是固定的，但可以挥动控制器左右，来做到转换角度的作用。

绚丽高清画面 体验次世代体感



↑高清画质下的体感光枪游戏这还是第一款，它的素质绝对值得去期待。



指哪打哪的光枪

←轻轻移动控制器来移动画面上的准星，做到指哪打哪的真实派光枪游戏体验。

↑向左右挥动控制器，即可让人物做出回避与侧身等动作。



→控制器还可对屏幕上做各种有趣的操作，让游戏要素更丰富。

画面要素丰富

PS3体感动作，体感战士

在刚刚结束的GDC上，索尼首度公开了对应体感控制器PlayStation Move的游戏《体感战士》的游戏图片，该作是首批对应PS3体感的游戏之一。游戏将对应1：1的动作捕捉功能，让玩家亲手体验到街头格斗的爽快感。





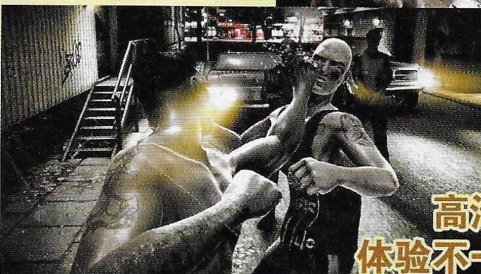
用体感打击对手

←玩家挥动控制器时角色的拳头就会挥动，并随着力度打向对方，十分逼真。



→拳头挥到脸上时会有震动，手感十足的逼真且硬派。

控制器与拳头的结合



←可以看到游戏画面完全以高清来显示，场景的光影和人物皮肤的质感都相当出色。

高清下的体感 体验不一样的享受

PS3体感休闲，TV超级明星

本作是对应PS3体感控制器PlayStation Move的一款休闲游戏，游戏类型为模拟聚会的轻松风格。游戏模仿电视综艺选拔节目，让玩家在游戏中扮演一名参赛者参加各种各样丰富多彩又希奇古怪的挑战活动，就像那些努力挑战各种游戏的嘉宾一样，争取赢得尽量多游戏的胜利，并比其他参赛者更高的分数，最终取得整场挑战赛的冠军。玩家操作体感控制器可让角色实现多种有趣的动作，从而形成体感操作游戏的新颖方式。

挑战体感的活动 争取赢得比赛胜利



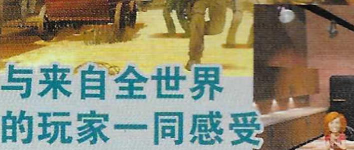
→玩家的虚拟形象可以在游戏中更换服装，来体验不同感觉的效果。



←用摄像头扫描玩家头像到游戏中，做出属于自己的形象。

多种多样的挑战节目





与来自全世界的玩家一同感受

→通过PSN可以与其他玩家同处一室，共同组队挑战各种有趣的活动





GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.272

COVER 光环 致远星

PENGUIN Bros.

Vol.272 2010 march

CONTENTS

版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨
■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页：www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年第一招、招、招、招聘

大家新年好，《电软》2010年第一期总算出炉了。这期主打内容不用说也是《FF13》啦，希望各位看得高兴。既然迎来新一年，咱们《电软》接下来也会增加很多新内容和看点，同时也给爱好游戏的你创造不少可以发挥能力的机会。在本页右上方一直挂着一个固定的招聘版位，眼尖的同学一定留意过。下面就是2010年招聘启事啦，有意成为《电软》小编的同学请速速发来简历，本启事有效期到2010年4月。

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将会在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔~

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

漂亮的赠品









Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 272

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑植松伸夫和SE的安田弘道一起翩翩起舞，这个场面十分难得，植松会回到FF的怀抱中吗？

SOFT 日本专讯 SEGA虚拟偶像初音新作情报公开 编辑模式大幅强化，继承前作记录

本刊讯 SEGA近日公开了以虚拟偶像歌手初音MIKU为主角的音乐游戏新作《初音MIKU Project DIVA-2nd》的新情报，新作增加了众多吸引人的全新要素。



新作预定今年7月29日发售。新增了众多全新的人气曲目，包括近一年在其他领域推出的很多新曲子，还有新颖动听的二重唱歌曲参入。前作中博得极大人气的编辑模式这次将全面强化，编辑界面得以优化改良。各种选项之间的切换和快捷键的设置，使得编辑操作更加流畅自然，设计自己的想法便捷了许多。而编辑模式中初音可以设计的动作比起前作成倍增加，丰富多彩的舞姿和POSS在前作的基础上增加了很多种类，可以设计出以前无法设计出的一些新颖镜头。同时，初音的服装造型也大幅增加，白色连衣裙、红色晚礼服、小红帽风格童装等将会萌杀一大票玩家的心。新作还将继承前作记录，玩家在前作中设计的作品都可以继承到新作中。

EVENT 欧洲专讯 索尼买下小小大星球游戏工作室 第一方工作室全球增至15家

本刊讯 索尼公司近日正式发表声明，曾开发《小小大星球》的欧洲开发公司Media Molecule已正式并入索尼旗下，成为第15家索尼第一方工作室。

棘手合并有实力的开发公司是壮大自身实力的重要手段，尤其是有创意、有才干但无资金的一些小工作室更是索尼这样的大公司的抢手货。《小小大星球》曾是索尼为Media Molecule出资开发的重头项目，不仅是该工作室的代表作，而且是索尼对第二方投资的成功范例。SCEE副总裁Michael Denny表示，这次收购Media Molecule，将有助于保护索尼过去的投资以及为此所做出的努力，可以有效保证今后Media Molecule作品的索尼独占权。收购之后，Media Molecule将成为索尼在全球范围内第15家第一工作室，今后可以与全球各地的其他工作室共享开发技术。



SOFT 日本专讯 重装机兵3正统续作阔别17年登场 汇聚原班人马，职业、新交通工具

本刊讯 角川Games近日公布了对应NDS平台的经典RPG游戏新作《重装机兵3》，这款阔别17年的正统续作将汇集原班人马精心制作，重拾“战车RPG”的感动。

冠以正统2代之名的作品还是1993年，距今已有17年之隔。本次正统3代由新发行商角川Games负责，集结了Crea-Tech多名原作人马参与设计开发，主开发人宫冈宽、艺术设计山本贵嗣、音乐制作门仓聪无一缺席，并将充分继承当年的游戏氛围，足以对得起正统续篇之名。本作的主人公设定为一名丧失记忆的男子，并号称“史上最强的LV1”，游戏初期即拥有极强悍的能力，所遇之敌均只有被秒杀的份。游戏背景从主人公复活的瞬间开始展开整个故事。职业系统依然存在，将有大量系列玩家熟悉的职业登场，有战士、猎人、机械师等。而作为交通工具的摩托车将首次在新作中登场，不仅可以自由更换装备，搭乘时还可以使用各种武器和道具，让战斗更具自由度及战略性。



EVENT 日本专讯 《王样物语》开发商CING破产 成立11年终成正果，一路走好！



本刊讯 日本地方法院近日已确认，曾开发《王样物语》等众多知名游戏的开发商CING，因资不抵债，已正式向法院申请破产。

CING是在1999年成立的一家有限公司，从2004年改组成股份公司，2004年正式将公司名改为CING，相继在NDS、PS2和Wii平台推出了多款话题作品，包括NDS的《超心理搜查官》、《2个记忆》、《天使的记忆》、《真夜中的约定》、PS2的《玻璃蔷薇》、Wii的《记忆之扉》和《王样物语》，其中绝大部分由任天堂担任发行，并都各有特色得到了不少玩家的喜爱。但这些作品却都无一例外的销量不佳，宣传与销量不成正比，雷声大雨点小的状况一直没有改观。《王样物语》在去年被发行商MMV当作“哭诉”材料的一幕相信很多人都印象深刻，这部作品在欧美取得了非常高的评价，甚至一度挤身众多任式游戏大作行列之中。但却无法改变公司的命运。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●电影改编游戏《蝙蝠侠 阿甘精神病院》将于今年3月26日推出年度版，PS3和X360版将支持3D视觉效果，该作正版游戏包装中除了游戏之外，还包含一副3D立体眼镜。不过该作目前只确定将在欧洲地区发售。

●NDS《勇者斗恶龙9》的海外版将于2010年夏发售，发行商为任天堂，而非SE，版本包括北美、欧洲和澳洲，和日版一样游戏依然对应2-4人的联机同乐，以及Wi-Fi远程通信机能。

●SE于2月28日举行的FF11相关活动上，公布了FF11最新追加内容的情报，并于当日开发发放了FF14的首批测试名额。另外，阔别FF多年的植松伸夫也在现场制作了FF14的曲子live，并与FF14的开发团队人员亲切交流，并合影留念，气氛十分融洽。



●日本软件周间销量统计，PSP新作《喧哗番长4 一年战争》首周7.1万套，NDS《机战OG无限边境EXCEED》首周6.5万套，PS3《生化危机5 AE》当周4.8万，累计19.1万，NDS《勇者斗恶龙6》当周2.6万，累计已达124万套。

●SCE公布了《小小大赛车》将于今年春天发售的情报，本作将使用Dynamic Props系统，玩家可以在赛道上放置各种道具，如炮台、钉子等，与场景产生互动，对比赛产生各种印象。另外，SCE还确认PS3游戏《摩登大赛车》即将推出中文版的消息。

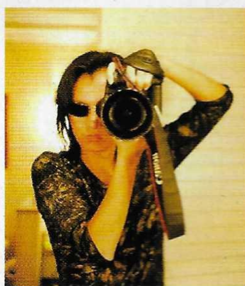
●任天堂在官方杂志上公布了创意游戏新作《神笔马良2》，游戏是用触控笔操作词汇来过关的游戏，新作将包含1万个形容词和120个全新设计的关卡，改良了笔触操作，并可以用方向键进行一部分操作。前作中的关卡编辑器得到继承，并加以充实改良，本作预定今年秋季推出。

●SCE宣布PS3的网络下载专用游戏《胖公主》将推出PSP版，发售日已定为今年3月11日，游戏针对PSP特性进行了专门的优化处理。

●索尼的圣莫尼卡工作室于3月8日对外宣称，《战神3》已经全部制作完成，目前正在进行压盘装封工作，该作的开发费用达4400万美元，约等于一部中等规模制作的电影成本。另外，《战神3》的各大媒体评价相继出炉，大多数都给出了满分的评价。

EVENT 日本专讯 坂垣伴信成立Valhalla工作室 继续扩大规模，保证新开作品质量

本刊讯 刚刚结束与TECMO官司之争的坂垣伴信，最近在接受日本媒体采访时透露，他已经成立了正式的游戏工作室——Valhalla Game Studios。



坂垣伴信早前离开TECOM后，曾成立过一个名为Tokyo vikings（东京维京）的开发小组，但由于与TECMO之间的官司和赔偿事宜一直没有落实，该小组的新作开发也迟迟没有进展。这次TECMO临关闭前总算与坂垣达成了和解，坂垣终于可以放下心来专心开发游戏了。新成立的Valhalla Game Studios，是以北欧神话中聚集英灵的神殿命名的，即“英灵殿工作室”，该工作室以原东京维京小组为班底，即追随坂垣出走的众多原TEAM NINJIA成员，现有50人左右，坂垣称他会继续扩大工作室的规模，争取能达到100人左右，从而保证游戏作品的质量。关于很多人关心的新作问题，坂垣称新作将使用当今世界上最先进的引擎开发，并预期将会卖到400万套以上。至于细节还不方便透露，但坂垣谈到新作肯定不会是一款格斗有些，因为由他制作的《死或生》已经无法超越。新作将会运用他以前从未使用过的风格，敬请玩家们期待。

EVENT 美国专讯 Infinity Ward两位高管被解雇 状告公司违约要求支付巨额提成

本刊讯 《使命召唤 现代战争2》的开发商Infinity Ward爆出猛料，两位创始人兼高管Jason West及Vince Zampella已被Activision解除了雇佣关系，而两人一纸诉状把曾经的老东家告上了法庭，要求履行原定的合同并赔偿他们的所有损失。

《使命召唤 现代战争2》为Activision创下了高达30亿美元的巨额收入，而打造这款游戏，以及这个品牌的Infinity Ward自然居功至伟，据Jason West及Vince Zampella称，他们为公司立下了汗马功劳，但公司非但没有支付他们原约定的巨额提成，还在约定期限前的数周内将他们解雇，这是极其恶劣的违约，甚至欺诈行为，两人的律师Robert Schwartz陈述说，Activision公司在前段时间曾聘请律师，对公司进行了所谓的“内部调查”，之后就以莫须有的“不听指令、不守信用”的罪名把两位高管解雇，这是非常荒唐且别有用心的事情。他们将为此一告到底，为当事人讨回公道。



SOFT 美国专讯 开发商称伊战题材《费卢杰六天》已开发完成 无视舆论压力寻求合作坚决将发行进行到底

本刊讯 早先被认定“胎死腹中”。表现真实伊拉克战争的《费卢杰六天》最近又传出了最新消息，该作的开发商将无视舆论坚决发行这款游戏。

《费卢杰六天》是由Atomic Games开发的，以2004年11月美军在伊拉克费卢杰地区展开的军事行动为背景，反映美军士兵与基地组织的恐怖分子激战的故事。虽然是时下流行的反恐题材，但由于过于接近现实的背景，以及费卢杰行动中惨死的众多士兵和平民，该事件本身就充满了争议与谴责，而本作一经公布就受到了来自各方的压力，从而使得原发行商KONAMI最终放弃了该作发行权。不过开发商Atomic Games并没有停止游戏开发，并于近日已经将游戏开发完工。并宣称一定会发行这款根据现实事件改编而来的游戏。目前Atomic Games正在寻找合适的发行商来合作，争取在适当的时间让该作与全世界的玩家见面。不过，来自各方的舆论批评想必依然少不了，甚至有人担心该作将会激起伊斯兰信徒的复仇心理，导致现实中的流血冲突，而美国评论家也认为这段历史应该被尘封。看来，Atomic Games要想找到他给人们发行游戏，并不是件容易的事。不知有哪家发行商敢冒天下之大不讳，？横眉冷对千夫指？的发行这款游戏，如果真有的话，这家公司肯定会出名，当然，是要冒很大的风险。

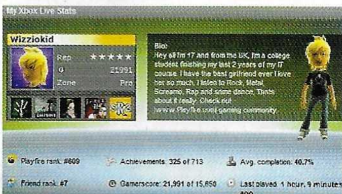


←不知道开发小组的人到底是倾美的还是反美的，这样一款游戏是为了诉说什么？

MEDIA 美国专讯 微软放宽玩家资料 允许填写敏感内容

本刊讯 微软宣布，为响应用户们的要求，将对XboxLIVE平台的玩家个性设置进行适当放宽，今后的玩家标签中可以填写更多更有”个性“的内容。

微软对LIVE上的用户管理一向是比较严格的，也因此杜绝了很多不良信息和粗俗内容。微软XboxLIVE社区经理Marc Whitten称，以往微软禁止玩家在自己的标签中填写敏感内容，是为了避免出现侮辱、谩骂等不文明现象的出现。但在用户反馈中他们却意识到不应忽视这方面的内容，更不能忽视与之相关的群体。有玩家提出“既然《横行霸道4 夜生活之曲》中包含了毒品、犯罪、性等敏感成人内容，而这些东西可以在LIVE上出现，那玩家的个性属性为什么不可以呢？”在充分考虑之后，微软决定放开这一限制，包括在玩家属性的标签中允许填写国籍、民族、宗教信仰、甚至性取向。不过微软还表示，尽管放开了这些敏感内容的填写，但这只是为了增强用户的个性感，如果有人胆敢利用这点进行侮辱漫骂甚至犯罪的话，微软依然会对此严惩不怠。



SCOOP 美国专讯 NPD北美软硬件销量 生化奇兵2夺冠军

本刊讯 北美权威统计机构NPD发布了美国市场2010年2月期的软硬件销量统计数据，因进入销售旺季，本月各大平台均有比较不错的表现。

二月份是每年例行的第一个销售旺季的开始，也是各大厂商财年结算前最后的游戏发售时节。在过去的二月中，各大硬件均有不同程度的上涨（Wii除外），X360售出了42.2万台，PS3售出了36万台，Wii售出了39.7万台，NDS售出61.3万台，PSP售出13.3万台，PS2售出10.1万台，其中Wii对比去年同期降幅明显，高清机则保持平稳的水准。软件方面，X360版《生化奇兵2》以56.2万套的佳绩占据软件榜榜首之位，不过PS3版则排在十名开外未入榜单；EA的动作力作《但丁地狱》PS3版售出了24.6万套，X360版售出了22.4万套，PS3版比X360版多售出2万余套，在美国市场较罕见，PS3版内容比X360版略多想必是重要原因。而PS3独占的《暴雨》本月也售出了21.9万套，也算基本完成了任务。



↑在美国发售的欧美游戏PS3版比X360版卖得多，这种情况实在很少见。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●CAVE公布了弹幕射击游戏名作续篇《死亡微笑2》的家用移植消息，本作将再次登陆X360平台，预定今年5月27日发售，通常版价格7140日元，限定版9240日元。

●5pb公布了弹幕射击游戏新作《地狱之门 EXTRA》，对应X360平台，预定将于今年4月22日发售，通常版价格7140日元，限定版价格9765日元。

●Take-two宣布对应PS3/X360平台，由RockStar负责开发的动作游戏新作《荒野大镖客》，发售日由原定的4月27日延期到5月18日推出，延期三周，Take-two方面并未透露延期的原因。

●CAPCOM公布了对应PSN/XBLA/Wii的游戏《洛克人10 来自宇宙的威胁》的新DLC，下载该DLC后玩家可以使用新角色弗鲁迪来闯关游玩，弗鲁迪具有7方向射击、连续射击、冲刺移动等特别的能力，游戏感觉会和标准的洛克人有很大不同，闯关方式也会有区别。

●CAPCOM公布了双平台新作《超级街霸2》欧版限定版首发预约特典，共有三款，分别是iPhone手机的《街霸4》角色主题面盖、T-SHIRT衫、角色服装的下载兑换码。玩家可以在三款中任选一款作为自己的特典礼物。



←有时候特典的好与坏并非在于价值，而在于创意，这样的创意很讨人喜欢。

●《古墓丽影》的开发商Crystal Dynamics宣布，他们将推出一款名为《劳拉 光之守护者》的新作，预定将于年内以数字下载的形式推出，Crystal Dynamics的高管称，劳拉将在本作中为玩家带来真正的数字娱乐体验，使之无愧于游戏史上经典角色的名声。

●任天堂近日确认，来自美国南卡罗莱州的布兰登力打破了《新超级马里奥兄弟》的最高分记录，他以3647680分的成绩创造了该游戏得分的最新记录，成为世界第一水管工。

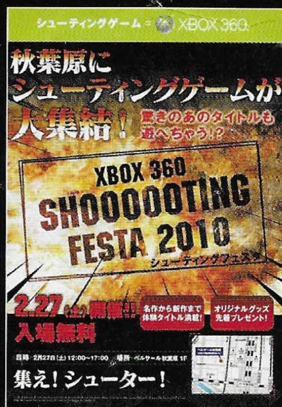
电软视点

非主流的逆袭！X360的STG王朝

2月27日，微软于日本东京秋叶原举办了“Xbox360射击游戏盛会 2010”，在这个聚集了全日本射击游戏爱好者的会场上，众多将于X360平台登场的SEG射击游戏同台亮相，争相现出自己最吸引人的一面，像《死亡微笑2》、《地狱之门》新作等。同时，现场还提供了超过20部射击游戏的试玩台，参与人数火爆。X360，这个在日本并不受欢迎的平台，却已经成了STG大本营了。

两个都是非主流

众所周知，传统的“射击游戏”，即SEG打飞机游戏，是上世纪七八十年代最为风行的游戏类型，二十年后的今天，这种类型早已经不吃香了。单不说当年的街机厅高打们如今多数已经远离游戏，STG的难度对新人来说门槛过高，就说STG的传统风格，和当年风行世界的2D动作游戏一样，都被3D的大环境冲刷得所剩无己，动作游戏被《战神》、《恶魔猎人》这样的写实派动作游戏取代，射击游戏也同样被《王牌空战》、《空中杀手》这样的飞行模拟驾驶游戏占领了原本属于自己的天空，2D平面射击游戏“单纯”的游戏设计与玩法，随着主机性能的进步，注定戴上了“过时”的帽子”。这是没有办法的事，这类游戏本身就不需要精细的建模、漂亮的CG、宏大的场景什么的，纯粹而又单一的快餐式游玩就足够了，而且游戏时间也是个问题，通一遍只需要十几分钟二十几分钟，连攻略都不需要，再加上制作厂商都是小成本运营，这类游戏不可避免的成了玩家眼中的非主流。



→像如此一个单独类型汇聚于同一台主机上，还是比较少见的，算是特殊情况的特殊组合。

再看X360，这台纵横世界又被日本人当空气的主机，因为微软的企业形象和浓厚的美式风格，让它在日本岛国成了垫脚的石头，具有严重排外情结的日本人打心眼里根本看不上这台主机，不买最好的，只买日本的，这种狭隘的民族情结也让X360成了日本的非主流，尽管全世界都火爆非常，日本人也不会多看它一眼。非主流的帽子至少本时代是不可能再摘下来了。看看如今X360在日本每周几千台的可怜销量，就知道这台主机只是少数非主流的日本人所享用的非主流产品了。

非主流+非主流=主流

正所谓物以类聚，非主流的东西与非主流的东西相遇到一起，就很容易“互有好感”，因为同样是非主流，相同的东西聚到一起，就会形成“非主流中的主流”，不要小看这个，这要比“主楼中的非主流”显眼得多，圈子也相对稳定得多。STG是目前少数人的最爱，而这些少数人很多都是从那个时代过来的，核心向的，专业向的大龄玩家。而X360在日本的主要用户群，也同样是大龄、核心向的用户，如果说Wii聚集的是大众轻度人群，PS3轻重兼顾，那X360就是专门聚拢核心玩家的主机。STG出在X360上，会比其他两台主机更具人气，也不会淹没在大批流行主流游戏的海洋之中，因为X360在日本本身出的游戏就不多，一款素质良好的STG就能吸引到足够多的目光，拥有“核心主机”的“核心玩家”们自然就会更容易接受。可以回顾下，像《怒首领蜂》、《死亡微笑》、《虫姬》这些小成本的街机移植STG销量都能达到首周几万套的成绩，放到PS3上真未必能达到这种销量。这就是非主流的魅力，非主流也能在非主流的环境中成为主流。或者说，这是一种小团体之间的“趣味相投”，就像学外语一样，大家都在学英语，学小语种的人之间会更容易互相交好。



↑在这个聚集了全日本射了全日本射击游戏爱好者的会场众多将平台登场射击

换句话说，假如STG今天没有没落，依然像二十年前那样威风八面，这些优秀的STG新作还会一窝蜂的往X360上跑吗？我认为不会，如果那样的话，它们自然会选择更多用户群的主机，也不会有X360射击王朝的存在了。□文/翅膀

电软视点

《无限边境EXCEED~无限之宴~》开幕！

为了纪念机战系列的最新作《无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说》的发售，由株式会社NBGI主办，于2月28日在NBGI的未来研究所拉开了《无限边境EXCEED × うますぎWAVE ~无限之宴~》的序幕。

在无限之宴开始的前一天，也就是截止到2月17日为止，参加报名的FANS人数已经超过了2300人，但最终能够有幸参加无限之宴的人只有区区200名。被选中的幸运者们在无限之宴开幕当天，都提前1个小时来到会场，并整齐的排成一队等待着活动的开始。

本次活动，一方面是庆祝纪念机战系列新作的发售，而另一方面则是网络广播节目《超级机器人大战OG广播剧うますぎWAVE》的公开录音活动。在无限之宴正式开始后，首先举行的是第一部分，也就是《うますぎWAVE》的公开



录音活动。除了杉田智和、相泽舞、齐藤梨绘等人之外，在新作《无限边境EXCEED》中首次登场的战士・罗亚的CV、寺岛拓笃也前来助阵，并与主持人一起参加了现场的交流活动。

另外，在第一部分的活动中，远藤还亲自演唱了《战士よ、起ち上がれ！》以及《环境超人エコガインダ－》这两首经典歌曲。对于没能亲临现场的FANS也不比过于悲伤，从3月9日开始官方会提供这两首歌曲的下载。

无限之宴的第二部分，主要就是以《无限边境EXCEED》为核心的活动了。NBGI的制作人 塚中健介，MONOLITH的开发监督森住惣一郎以及BANPRESTO的制作人寺田贵信一同登台，再加上第一部活动时已经亮相的寺岛拓笃、杉田智和以及《无限边境》系列中人气很高的女主角，楠舞神夜的CV、ゆかな，台上的出场阵容达到了空前强大的程度。

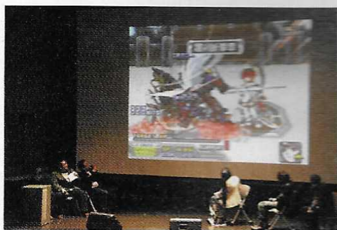
针对前一段时间在网上收集的一些主要问题，各个制作人们都给以了一一回答，并且不时的向FANS透露一些制作时的小秘闻。而台下的FANS也是问题不断，甚至搞得有些CV已经招架不住，总之，现场的气氛是十分活跃。



比较令人遗憾的是，《无限边境EXCEED》中的男主角阿雷迪・纳修的CV、关智一，女主角尼杰・哈曾的CV，同时也是演唱了本作主题曲《UNCHAIN∞WORLD》的水树奈奈都没能亲临现场，为了平息FANS的抱怨，只能通过录像来与大家“道歉”了。

在第二部分的活动中，还举办了现场的挑战比赛，而比赛的内容自然就是《无限边境EXCEED》了。首先由森住惣一郎进行讲解，据他所描述，本作中的所有角色，在LV达到80级的时候，援护攻击的回数就会达到3次以上，如果再配合使用精神指令“号令”的话，还能再增加一次，在这种情况之下，全员都使用最高连击数的招式进行攻击，并且保证全部攻击都成功的话，可以达到994连击！对于这一标准，现场的FANS都十分踊跃的进行了挑战，不过经过一番激烈的现场挑战之后，仍然是没有任何人能够达到这一标准。可见本作在最大连击数的这个方面，还是有很高的研究价值的。

在这次活动的最后，也是FANS最为期待的时刻。所有人都希望寺田大胖子能够在此时公布今年机战新作的消息。毕竟去年发售的数款机战系列作品都只能算是“试验品”，而今年初的《无限边境EXCEED》也是外传作品，对于很久没有消息的机战系列的正统续作，大家都是充满了期待。不过，寺田并没有明确的表示今年会有新作问世，但他却表示新作的话，有可能是《机战OG》系列，仅仅是这句话，就足以令FANS兴奋不已了，对于众人早已期待已久的《机战OG3》很有可能就是寺田所说的下一个新作！ □文/零羽



↑本作的最大连击数很值得挑战！

疾风流言帖 vol.52

随着GDC开发者大会的到来，一批重磅消息一个接一个朝我们飞来。索尼PS3体感设备的正式露面昭示着今年下半年将会是极为不平凡的时期，激烈的商战将把PS3和X360，甚至Wii一同卷入新的体感游戏竞争中来。各种与之相关的硬件软件消息也会不绝于耳。现在一些风眼风语就可以嗅到硝烟的味道，准备迎接惊喜的到来吧。□责编/翅膀

X360日本新作四连发？会有某款机器人游戏

40 可信度

继CAPCOM的《怪物猎人F》隆重宣布移植登陆X360后，近日来自Xbox360特命课官网的消息，又有数款游戏大作将紧跟而上，其中还有神秘机器人游戏闪烁其中。

X360在日本的现状，众所周知那是相当的低迷，虽然微软的金元政策给很多厂商带来了好处，但这种靠无限金钱撑起来的市场也只能在排外的日本市场站稳一小片领地，勉强拖住索尼的后腿而已。前段时间《怪物猎人F》的登陆让很多人吃了一惊，这次的重磅作品又会是什么呢？目前最有可能的游戏就是《装甲核心》的新作，因为还系列前几作一直都有X360版本，这种类型也很适合X360这种欧美偏重的主机。还有就是《超级机器人大战》，不过这个完全是日本向的，这种可能性并不大。

PS4将放弃使用CELL 运用Power7为核心？

40 可信度

位于PS3心脏位置的CELL核心，是索尼当年与IBM、东芝等合作伙伴全力开发的高性能CPU，其性能曾被誉为今后PS系的标准，而近日有消息指出，PS4将改用IBM的Power7为核心CPU。

这是日本一家IT杂志做出的预测，称索尼原本计划在PS4上运用Power系列通用CPU核心现阶段IBM的CELL核心为Power4型CPU，而PS4将会使用Power7为自己的处理芯片，而IBM的Power4和Cell B.E.Power7工程团队在工作上有所重合，PS4在前者的基础上应用后者应该不成问题。只不过，这其中可能还牵扯到了PSP后续机种，也就是PSP2的开发内容，因此索尼有可能会采用直接向IBM订制的方式引进这种CPU，但这似乎违背了CELL B.E原本的设计思想。不过将Power7运用到PS4中，的确会增强主机的性能。

梦幻模拟战新作将问世 台湾公司取得作品版权

50 可信度

你是不是不敢相信？那款《梦幻模拟战》居然要出新作了？没错，这是真的，只不过，这不是美塞亚，而是一家台湾公司出品的。

时过多年，开发商早已不在的《梦幻模拟战》居然又被台湾人挖了出来，根据消息，这是台湾网游开发商Gamania取得了《梦幻模拟战》的版权，即将在PC上推出的最新作。游戏是真实时间式的在线RPG，继承了原作指挥官带领部队的设定，并准备了多名角色形象供玩家选择。游戏背景为剑与魔法时代，玩家将体验到光明、黑暗、帝国三大势力之间的激战，熟悉系列的玩家们都知道这是系列一贯的世界观设定风格。本作预计今年第四季度在日本开服，台湾地区暂时未知，另外今年TGS上将会有本作消息情报放出。不过，没有了漆原智志人设的梦幻模拟战，不知还有多少人会去认可呢？

微软高新科技永无止境力拼PS3 Xbox360将会有全新全新形态主机

50 可信度

索尼已经于去年底推出了轻薄版PS3 Slim，而微软却在主机改良上落后了一步。日前，微软的Ballmer透露了相关消息，微软很可能将配合体感设备发售新型X360主机。

Ballmer是在谈及微软当前的云端运算项目上提到这个消息的，据称微软有七成的开发项目与云端运算有关，因为要与Office和Google竞争，微软对此投入了非常大的力度。而X360的体感外设Natal则是与其相当的竞争项目，预定今年底推出的Natal是今年微软娱乐部门最重头的项目，该项目将决定X360主机今后的发展方向，而且竞争对手索尼也已经公布了体感设备，搭配轻薄版PS3就是一套相当完美的新款套装。Ballmer透露X360会有新款外型，但并未具体说明，有可能这就是与体感设备相关的机型，因为体感一出，主机就必定需要增加必要的外接设备，单售的外设肯定会有，但主机与外设一体的新型主机肯定更具吸引力，这样既可以节省玩家的成本，也可以借此进一步提升主机的销量，何乐而不为呢？另外也有消息指出，这所谓的新型机，只不过是新颜色的主机外壳，也就是面板，但这样吸引力就小多了。

任天堂新卡带设计爆光，长方苗条设计 疑似新型DS专用卡带？或用作防盗手段？

40 可信度

任天堂的卡带情结从N64时代就闻名遐迩，直到今天依然被人当作话题来议论。近日传出的一则任氏新欣卡带的消息，更加印证了老任誓要将卡带带进坟墓的决心。

这是一份任天堂提交的专利申请书，上面用图片详细说明了这种新型卡带的造型和设计工艺。新卡带为长方型设计，比以往的NDS卡带长出一块，塑料卡身，彩色贴纸，多出来的那一块凸出于侧平面上，贴纸也贴在凸出的部分上，插槽部分依然为传统金属排线。整个卡带插在NDS上时，多出来的一块会外露在机身外面，就像一块U盘插在NDS上。任天堂并没有说明这种卡带是否就是应用在当前NDS上的，也有可能是新型号NDS用的新卡带，不过从概念图上与NDS的匹配程度来看，非常有可能就是现阶段NDS用的卡带，也许是任天堂为了防止盗版为特意设计的，或者是推出改良插槽后的对应型卡带，以让现阶段的烧录卡全部失效，不过这种可能性似乎不大。还有一种可能就是，这种卡带是为了增大游戏容量而设计的。





SQUARE·ENIX并没有失去3A 很快就会有《星海传说》新作公布

Tri-Ace的制作人胜吕隆之最近在回答媒体采访时，谈到了有关公司下一个新作的消息：“有人问我们为什么离开合作多年的SE，选择SEGA来制作发行《永恒终结》，我要说的是，SE并没有失去3A，我们依然会合作，在《永恒终结》之后，SE就将会公布《星海传说》新作了。”

——3A只是个游戏开发商，像SO 和VP这些品牌的版权都在SE手里，除非3A自己不想混了。不然肯定还会继续为SE开发这些新作的。



PS3在过去的一年中取得了极大进步 今年会是最好的一年，这是个好时机

SCEA公共传播与社会媒体部门高级总监Patrick Seybold近日在接受媒体采访时称：“2009年PS3推出了比以往多得多的游戏，这是PS3的一大进步。在2010年我们不希望就此放慢脚步，今年会是PS3最好的一年。如果要成为一名玩家，这是一个好时机。”

——过去的一年中PS3的确是推出了不少好游戏，索尼第一方的强势也带动了第三方积极跟进，至于今年，还要看年底的体感和下半年的游戏情况。



MGS4的开发成本并没有那么高 否则就已跨平台，当然这也不适合跨

《合金装备4》的制作人今泉敬一郎近日表示：“在近期的新闻中，有人写到MGS4的开发成本超过了50亿日元，或者是70亿。实际上并没有那么多。如果MGS4的成本有那么高的话，它现在就已经该跨平台了。当然了，MGS4的数据本身也不适合跨平台。”

——其实以MGS4的估算成本和单品售价来计算，该作只要销量达到100万套即可回本，而实际上MGS4在全球售出了400万套以上，可以说是大赚特赚，自然不需要跨平台折损自己独占的高贵身份。而且MGS4全程大量高清播片造成超高的光碟容量，如果用DVD的话三张碟都不会够用。



我制作的游戏肯定会与同类游戏不同 我希望玩家可以不依靠掩体积极进攻

三上真司近日在谈到自己开发的射击游戏新作时表示：“我制作的《绝对征服》，就是想让玩家体验到与其他TPS完全不同的感受，我想让各位体验到前所未有的速度感与技术感。我希望玩家可以在本作中更加积极、更加勇往直前，而不是像同类游戏那样躲在掩体后猥琐的射击，玩家需要更高的侵害略性与积极进取的精神来获胜。”

——三上真司一向如此有个性，以前喷过《王国之心》，现在又针对大多数的第三人称射击游戏，看来他是想独树一帜，让新作从根上有别于他口中的”同类游戏“，或者说，他这就是炒作而已。

电软视点

Activision后院失火，使命召唤王牌小组高层遭清洗

某个普通的工作日下午，繁忙的办公室内突然冲进来一群彪形大汉，没有人知道他们为何而来。有人试图上前套近乎，却得不到任何回答，没多久，两名最高负责人给大汉们带走，据说是去“开会”。但是，再也没有人看见过他们露面……

看到上述文字中所描述的场面，估计大伙的第一反应就是某本小说或者某个电视剧中的狗血剧情。但是，这是在最近刚刚发生过的真实事件，就在我们熟悉的游戏界，就在顶级大作使命召唤系列王牌制作小组Infinity Ward的总部。

再次提醒您，这绝非是杜撰。

消失的两位负责人



Jason West is drinking. Also, no longer employed.
11 minutes ago · Comment · Unlike
You like this.

↑“消失”的前任IW总裁，原来是被Activision炒了鱿鱼。

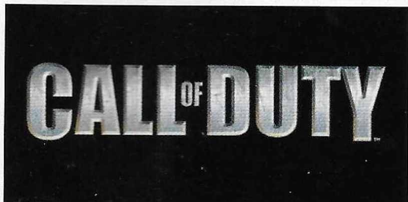
上面这起事件的两位主角，也就是被带走“开会”的Infinity Ward（以下简称IW）两位最高负责人（前任），就是总裁Jason West（贾森·韦斯特）和首席执行官Vince Zampella（文斯·扎姆贝拉）。

当然，所谓的“消失”并不是人间蒸发，而是被Activision正式解雇。不过，由于这次的“彪形大汉闯入事件”实在太过吸引眼球，当时在场的IW员工不乏各媒体的朋友，因此事情早就通过网络被报道了出去。而两位最高负责人被“请”走后长时间没有露面的异常情况就更为此次事件笼罩了一层神秘的面纱，要知道，Activision解雇此两人的正式声明是在事件发生的两天后才在官网加以公布。就是这两天的空白时间，给关注此事的人们留下了很大的想象空间。

最早发现“失踪者”行踪的，是Jason的好友，他在Jason的FACEBOOK状态栏（编者注：Facebook是一个联系朋友的社交工具，人们可以通过它和朋友、同事、同学以及周围的人保持互动交流，分享无限上传的图片与转贴链接，更可以增进对朋友的了解）中看到了如下一段注释：“Jason West正喝得酩酊大醉，同时，他被解雇了。”虽然这两位负责人的消失受到媒体的关注，但也不会有谁会八卦到凶杀案件这种扯淡的事情，但这则注释所透露的消息已经很有份量：作为如今人气最高的使命召唤系列的王牌制作小组IW总裁Jason被Activision解雇，其背后的含义颇为耐人琢磨。同时从其他渠道得知除了Jason之外，还有另外一位IW高层被解雇，人们纷纷猜测这位不幸的哥们就是Vince Zampella，如今，以上消息终于得到了证实。

反目成仇的原因？

由IW负责开发、Activision于去年11月10日发行的《使命召唤 现代战争2》已经打破了自己的前辈现代战争1代所创下的销售纪录，目前360版的全球累计总销量为971万份，PS3版的全球累计总销量为697万份，加起来总销量已经接近了1700万份之多！这个即便是多少成名大作整个系列加起来也难以达到的销量数据，被一款游戏就轻松实现了。仅就单款作品销量而言，就算是有着怪物软件之称的《口袋妖怪》也只能甘拜下风。



↑使命召唤系列如今已经成为了世界顶级的游戏。

按理来说，旗下有着这么一个优秀的工作室和摇钱树一般的软件，Activision与IW的关系应该是蜜月期才对，何以对IW的两位最高负责人突施辣手呢？

其实这方面的原因，在本刊去年年底制作的使命召唤专题特稿中曾经有过提及：那就是对于使命召唤系列的开发权的争夺。Infinity Ward的前身曾经隶属于EA，他们制作的《荣誉勋章 联合突击》当年曾经颇受好评，2002年，开发人员们为了摆脱EA的束缚而自行建立了Infinity Ward工作室，并且与当时仅次于EA的第二大游戏发行商Activision达成协议，开始了如今顶级大作使命召唤系列首款作品的开发。2003年，系列第一款作品发售，IW同时也被Activision收购成为其下属的一个独立制作团队。



↑Infinity ward经此清洗，估计内部会人心惶惶了。

为了针对EA的战地系列，Activision从最开始就打算将使命召唤打造成一个强大的系列。为此，除了正统续作之外，一系列衍生作品也在之后发售，负责这些外传作品开发的厂商也是五花八门。考虑到正统作品的开发周期确实比较长，IW对此也就忍了：毕竟东家也要赚钱，外传什么的就随别人折腾去吧，只要正统作品的开发权仍旧牢牢掌握在自己手里就行了。

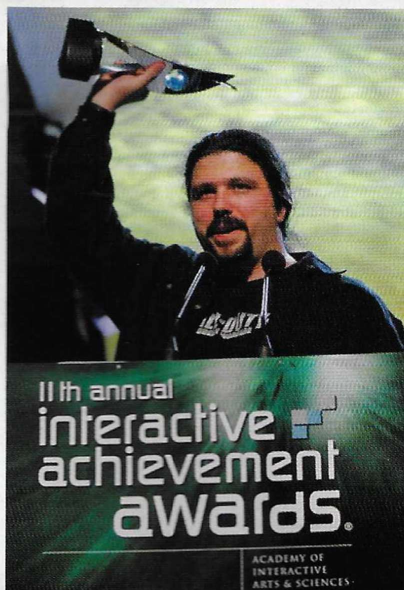
然而，Infinity Ward开发者们的底线，很快就被突破了。

谁的使命召唤？



↑去年底发售的现代战争2如今又创下了新的游戏销售记录。

使命召唤正统作品第3代的开发权，被Activision交给了Treyarch，并且决定以后正统作品由两个工作室轮流开发。毫无疑问的，IW被Activision此举给严重惹毛了，当时双方究竟进行了怎样一番脸红脖子粗的争吵我们不得而知，但即便是在后来发售的4代、也就是《使命召唤 现代战争》的片尾RAP中IW也没忘记声明这才是真正的系列第三款作品，甚至连PC版4代的运行文件都被命名为了“CALL3.EXE”。



↑游戏刚刚在去年底获得了许多媒体的好评和奖项，曾经风光无限的IW总裁Jason如今已经被炒了鱿鱼，真是世事无常啊。

现在回想起来，双方的严重分歧在当时就已经埋下了，且不说使命召唤开发权的争议，当初在开发现代战争1时，IW将背景更改为现代的举措就一度遭受过Activision的大泼冷水。IW对现代战争系列的执着，更像是在为自己和为“IW的使命召唤”在争一口气。毕竟，显而易见的，IW的员工们个个都是才华横溢又桀骜不驯之辈，要不然当年他们也不会勇于摆脱EA的束缚，独立出来开发全新的游戏系列了。

就在前不久，有可靠消息表示Activision正在着手筹建第三只使命召唤的开发团队：Sledgehammer Games。尽管Activision这种将系列大规模量产化的举措从商业角度来看可以理解，但对于自尊心极强IW的员工们来说，已经是一而再再而三的严重挑衅了！绝对不能再忍！

这次，他们采取了类似当年的做法，只是不再那么的极端：他们将不再接手现代战争系列，而是准备筹划制作全新的游戏作品。

然而，Activision非常清楚Infinity Ward之于使命召唤系列的意义，正如他们也非常清楚使命召唤对于Infinity Ward的重要性。于是，就有了本文一开始所描述的快刀斩乱麻的“斩首行动”。

得了游戏，失了人心

近几年来，Activision凭借着使命召唤、吉他英雄和魔兽争霸的大热销一举超越EA成为了全球最大的游戏发行商，表面上风光无限，但他们心里也清楚，其实自己真正大卖的游戏系列也就只有这区区三个。在最新一期的公司财报中，这三款作品占了其全年净收益的68%，接近七成。也正因为如此，Activision更是会将它们牢牢掌握在自己手里并且将它们利润最大化。

在宣布辞退Jason和Vince的同时，他俩的位置也将暂时由公司的技术主管Steve Pearce（史蒂夫·皮尔斯）和产品经理Steve Ackrich（史蒂夫·雅克里奇）负责。Activision甚至将使命召唤系列作品群纳入一个新成立的业务部门，该部门专司COD的业务，整合分散在世界各地的人力物力，全力打造使命召唤系列。

然而，事情到此并没有结束：就在解雇事件之后没几天，两位被炒了鱿鱼的仁兄已经正式向法院提出了诉讼，指控Activision公司没有按照合同约定支付他们足够的报酬。被控诉的Activision随即表态愿意“奉陪到底”，本刊将对这起诉讼案的走向随时保持关注并在第一时间为大家奉上相关报道。

其实，最不希望看到此次纷争发生的人应该就是广大热爱使命召唤系列的玩家们了。未来的IW、未来的使命召唤，路在何方？

□文/北斗

行货DSi创软体验赠点数活动

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由神游公司代理的行货DSi在大陆正式发售也有些日子了，虽然因为价格和其他种种原因，普及速度比较慢，而且神游的宣传也过于集中在上海周边地区，但是相关进程仍旧一直在稳步开展中。例如，一系列DSi上的专用中文软件相继发布并提供下载，目前行货DSi游戏也主要是通过购买点数并下载的方式，这倒也避免了盗版的烦恼。最近，神游又公布了即将提供下载的《照照瓦力欧制造》和《一下下马力欧医生》两款游戏，每款需要500点。但只要在2011年3月31日前连接到DSi商店的用户就能免费获赠1000点点数，也即是可以免费下载两款中文DSi游戏了。

□文/北斗



←估计是DSi软件文字量很小的缘故，因此汉化起来速度也较快。

《肥肥公主大救援》官方汉化



曾于PSN提供下载销售的PS3动作过关游戏《肥肥公主大救援（Fat Princess）》已经于3月10日推出追加了不少新要素的PSP版，这次发售的有繁体中文与英文合版，属于官方汉化作品。

这是一款多人在线协作对战游戏。红蓝两队玩家，可以自由选择不同的职业并组成救援部队，目的是将自己的公主殿下从对方的城堡中解救出来并安全护送回基地。游戏最好玩的地方在于，玩家可以通过给敌方公主提供各种美味食物的办法来使其增肥，并以此给对方的救援工作制造麻烦。玩家需动员所有角色同心协力才能能顺利救回公主，赢得胜利。

游戏中共有八个主题相异且极富战略性的关卡。玩家除了可自制角色造型进行战斗，还能战况转换为工人、战士、弓箭手、魔法师、或祭司等五种职业。还有最多可达4对4，最多8人同时上线的多人联机模式。

《梦幻之星 携带版2》发布汉化

近期除了上面那款官方汉化的PSN游戏胖公主之外，国内民间汉化的作品就只有《梦幻之星携带版2》了。本作是是08年7月推出的《梦幻之星携带版》的续作，同样由索尼克小队和Alfa System开发，故事发生在前作的"SEED"事件三年后，随着能源衰竭的问题日益严重，古拉鲁太阳系开始推进外星探索计划。玩家扮演一个新兴民间军事企业的佣兵，展开新的冒险旅程。本作追加了大量新场景，新道具和技能，进一步强化了扮装和自定义房间的功能，同时还能看见许多熟悉的动漫角色登场。此外与前作相比，这次各个方面都进行了不小的进化，不仅角色造型焕然一新，还增加了紧急回避、蓄力射击、防御盾牌等新动作、其所搭载的"基础结构模式"支持多人通过网络连接同时进行游戏。本作在上个月曾



←本作玩的是联机任务和刷素材打造装备。

由梦幻羽翼汉化组发布过一个第一期汉化测试版，这次是由ACG汉化组发布的版本。目前存在的问题有：字幕方面还未翻译，金手指一定概率色剂，下载任务、道具没翻译，试玩版没汉化。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
梦幻之星 携带版2	基本完善	ACG汉化组

数款NDS上的小游戏汉化

掌机汉化方面，无论是PSP还是NDS，经过连续一两个月的井喷之后，终于再次进入一个比较平稳的阶段。这段时间正好用来给大伙消化前阵子那么多的汉化大作，最近虽然NDS上也接连发布了数款汉化作品，但就游戏本身而言，基本上都是小品级的游戏，是否需要玩玩看还得看各位自己的爱好了。



←这款《龙珠DS2》只汉化了菜单和第一章的剧情。

其实这几款汉化作品中小编自己还算有点兴趣的就是《龙珠DS2》了，虽然游戏本身素质说实话只能给个7分，但在这次的几款游戏中已经算是脱颖而出了。不过遗憾的是，这款龙珠的汉化版并不完全，只是部分汉化。因为汉化作者本人要上学的缘故，所以发布的版本只是汉化了第一章的1-1到1-6，还有许多菜单和说明。至于以后是否会继续汉化，目前还不得而知。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
数独 格子大师	基本完善	XEDFTXZ等个人汉化
秘密的时间	基本完善	双马尾优优姬等人汉化
龙珠DS2	部分汉化	dv890个人汉化
妹妹大作战	基本完善	双马尾优优姬个人汉化
妖精的旋律DS	基本完善	yuusama个人汉化

台湾微软汉化团队专访

——如何决定是否要将语音中文化？

张 关于语音是否要中文化的问题，在网络上是个争论已久的议题，对我们来说也是个复杂的决策过程，究竟是好是坏其实很难有个标准答案。而且真正着手进行时还必须考虑到台湾以外的另一个繁体中文市场，也就是香港和澳门，因为港澳玩家并不习惯国语配音。所以像《最后一战3》最后我们在港澳推出了英文语音搭配中文字幕的版本来解决。

考虑语音是否要中文化的准则大致上可归纳为两点：其一是玩家需求，其二是玩家年龄层。前者以《最后一战3》为例，因为游戏中非常依赖语音的指示，而且这些讯息大都不会以字幕呈现，如果语音不中文化的话，玩家可能会漏失很多的信息和游戏的乐趣。

后者以《超级大明星（You're in the Movies）》为例，因为游戏的玩法是照着导演指示来演出，如果听不懂这些夸张逗趣的语音指示，游玩的气氛会大打折扣。而且这类合家欢乐的派对游戏必须考虑到低年龄层玩家，只把文字信息中文化很难让这类玩家接受。

也正因为语音对《超级大明星》的整体气氛影响很大，因此这款游戏我们也特别针对港澳玩家制作了粤语字幕与配音，不但聘请香港配音员来台录制语音，还找了在台工作的香港人替粤语翻译品质把关，检视字幕与配音是否真正符合当地的习惯。

其实不只是《超级大明星》，有些游戏的翻译也会特别针对香港玩家的需求调整，像扑克牌游戏很多术语在台湾与港澳就不一样，制作时会个别处理。

另外，当我们决定只中文化文字信息而不中文化语音时，都会要求原厂一定要在游戏中所有语音内容都提供字幕显示功能，以免玩家听不懂语音又没有中文字幕可以参考而一头雾水。不过我们的合作厂商很多，并不是每一家都能满足这样的需求。

——语音部分的中文化作业会遭遇到哪些问题？

张 电视电影的配音是线性连贯的，配音员拿着翻译好的台词搭配演出画面来配音，因此可以明确掌握演出情境。但是游戏的配音却是离散零碎的，除了小部分剧情演出场面可能是线性的之外，其余配音很多都是依照游玩状况实时组合的，因此配音时都是零散的东配一句西配一句，很少有明确画面可以配合，只能参考原音的语气，比较难以掌握。

如果时间充裕时，还可以在最后检视阶段找出哪些配音不符需求并加以修正，不过很多游戏在中文化时进度很赶，而且原厂经常有自己的顾虑而造成一些阻碍。

例如在制作《最后一战2》与《最后一战3》时，原厂Bungie是不让开发中的游戏离开开发总部的，只允许在最后测试阶段派人亲自到他们总部确认制作成果。所以在翻译和配音期间我们并没有看过游戏的画面内容，因此没办法去一一确认配音合不合适，只能瞎子摸象般把数万句台词一股脑全部配完送过去。

神圣骑士的杀戮之旅

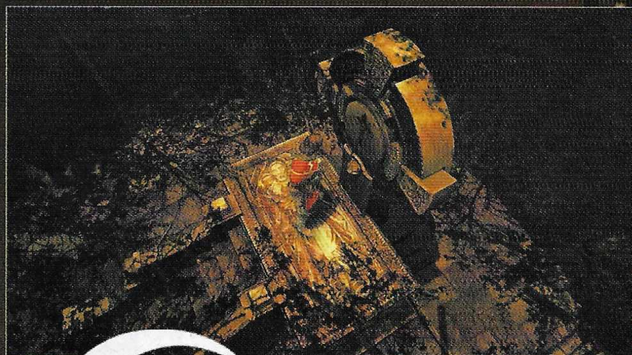
人类与天堂的联盟遭到一股名为“暗影君王”的邪恶势力的入侵，他们击败了联盟让黑暗笼罩大地。在这片破碎的土地上，死者的灵魂无法获得安息，受到邪恶蛊惑的生物们将世界变成了混沌。主角加布里埃尔（Gabriel）是“圣光兄弟会”的一员，这群圣骑士精英的任务就是抵御邪恶力量。然而有一天他的妻子不仅被恶魔杀害，就连灵魂都遭到了禁锢，在这种奇特状态下的妻子看到了丈夫的宿命，于是决定引导加布里埃尔完成他拯救世界的使命……

□文/北斗

寻找面具的加布里埃尔



充满浓郁中世纪味道的场景设计



在那段没有希望的黑暗年代，
是什么吸引着挑战者们在不懈战斗？
传说中只有灵魂纯净的勇士
才能打败暗影君王获得它们的力量

为了拯救死去妻子的冒险者
能够击溃所有邪恶实现他的心愿吗？

Castlevania
-Lords of Shadow-

最近游戏的开发负责人Dave Cox在访谈中透露了不少关于本作的新情报，就让我们一起来先睹为快吧：

Q：你曾经说过这款游戏以普通玩家的标准将用15小时通关，能解释下何为“普通”玩家吗？

A：我是指玩过这种类型的游戏并且通关的玩家，一般来说是指每月玩一款新游戏的玩家，这些玩家对这种类型的游戏有较好的理解，并不是指那些玩忍龙并且每种难度都通关的高手。我能想象的到他们能更快的通关，同时普通玩家也不包括主要玩wii平衡板的主妇们，这类玩家会为通关耗费更多的时间。

Q：这款游戏有没有支线任务？或者说是像战神这种线性流程为主的游戏？

A：这款游戏是线性流程，但是每一阶段都有多分支路线让玩家探索，在探索中能够获得额外奖励，比如回复药或者升级道具之类。而且这些分支是与游戏故事细节紧密相关的，它们将共同组成完整的故事。

Q：能不能透露下一些主角的具体能力，大概圣鞭会是主武器吧？

A：战斗十字架（Combat Cross）是主要武器，这把武器可以升级并得到额外能力，比如缠住敌人或是攻击多个敌人等等，也可以像传统恶魔城游戏那样用鞭子跨越特殊地形。副武器是主武器的补充，包括匕首和圣水等。但是主角的各种复杂攻击动作是需要购买的，打死boss依然会留下强力的升级道具——估计与以前一样，提升主角的体力和魔力上限并获得一些特殊的能力。

在家用机上重生的恶魔城
小岛工作室与西班牙团队联合打造

恶魔城系列在日本虽然一直不能算是大人气的热门游戏，但在我国却一直有着大量的忠实拥趸们。不过该系列除了PS2时代的一款试验性的3D作品之外，最近十年来几乎绝大部分新作全都是在掌机上制作的。虽然这些作品的素质一直都还比较高，不过能在家用机上玩到恶魔城新作仍是许多粉丝们的期望。去年E3上，KONAMI终于公布了系列在家用机上的最新作品，名为《恶魔城 暗影君王》。

本作不再由KONAMI的日本本社开发，而是由西班牙的游戏制作团队MercurySteam与小岛工作室联合开发。其中主要的游戏制作与开发工作是由MercurySteam负责，小岛秀夫和他领衔的工作室虽然也挂了个明头，但其实参与的部分并不算多。值得一提的是，本作不仅是将游戏世界彻底的3D化了，而且在世界观和游戏进行方式上也采用了类似战神的设定，场景更加宽阔与自由，大魄力BOSS战也将成为一大卖点。

PS3 / X360	本刊译名：恶魔城 暗影君王			2010年预定
	动作冒险	KONAMI	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	720p	审查预定

MASK

游戏的剧情围绕着神秘面具而展开，传说中拥有神秘面具的人将能实现任何愿望。得知妻子死亡并且灵魂被禁锢的加布里埃尔决心去寻找面具，复活自己的心上人。那么，这个神秘而又强大的面具又在哪呢？古老的预言书中曾经说道只有拥有纯净灵魂的勇士才能打败暗影君主获得它们的力量，看来加布里埃尔的冒险注定将是一场危机四伏的旅程了。





半兽人 最为常见的敌人

本作中除了骷髅兵和僵尸这些系列历代必备的低级敌人之外，半兽人也将成为玩家经常遇到的生物。它们不仅身手敏捷具备一定的力量，而且能够使用武器以及具备一定的智慧。遭到它们围攻的话，还是有一定威胁的，不能掉以轻心。

极具压迫感的战斗 挑战小山一般的BOSS们



跳到头顶施展最后一击 将敌人彻底击杀！

↑上面这幅情形似乎经常在战神里面会看到，就是不知道本作中会不会有类似的QTE了。

本作在剧情方面基本上将会是全新的，即使没玩过系列前作的朋友也完全不必担心会有生疏的地方。开发人员表示因为之前的游戏涉及到的角色关系非常庞大而复杂，为了不必让新玩家感到陌生所以采取了这种设定。不过，对于恶魔城Fans而言，以前游戏中的某些角色仍然会出现在游戏中出现，但不会是影响剧情的关键角色。

经典的敌人们 以全新形象冲入眼前！

↓本作中的大多数敌人都来自之前的恶魔城游戏，在此基础上再进行设计，还有一些是完全原创的。BOSS战方面也将变得更加具有压迫性。



↓对于游戏中那些新形象，大部分欧美玩家均表示很喜欢。

完全重生的新作





双版本的本作将以PS3版为主导平台

本作虽然有PS3和X360两个版本，但是开发人员宣布将选择PS3作为主开发平台。关于这一点，负责人Dave Cox表示，之所以选择PS3作为主开发平台就是为了确保两平台一致：“假如你是选择XBOX360作为主开发平台，然后移植到PS3上的话，那么很容易造成游戏在其中一个上表现出色，而在另一个上素质平平。”或许他们也是看到了《猎天使魔女》的前车之鉴？





←不仅主角形象全面向欧美式肌肉男靠拢，连吸血鬼形象也开始转型，不同于以往日式风格中的暗夜一族。

MH史上最庞大怪物出没注意！

于2007年夏在PC平台开服的《怪物猎人 边境在线》（以下简称MHF），通过两年多的不断更新，到今天已经进化到了8.5版本，众多超强力的新怪物和极具吸引力的新要素令数百上千HR的玩家们依然乐此不彼，而这款人气超高的网络游戏，伴随着全部追加要素，将在今年夏季于X360平台正式登场。

随着官方陆续公开情报，有关X360版的游戏详请已经越发明朗，游戏的开发进度、内测时间、首批公开测试与游戏发售日期，以及正式开服运营的日子都已经有了官方明确信息，我们现在可以锁定今年夏天的5月至7月份，届时来自五湖四海的泪人们将再次聚首。

这次，我们大家带来了更多《怪物泪人F》中独有的怪物情报，有些是以前出现过但从未得见的品种，还有的，是堪称百年难得一见的超稀有怪物，让我们在此领略一下它们的魄力吧。

此外，游戏的抽选预约特典也已确定，为微软出品的X360专用键盘一个，以及“水之救世主”太刀模型一个，键盘也有零售，价格1050日元，用来打字交流非常方便。 □文/翅膀



XBOX 360 X360	本刊译名：怪物猎人 边境在线		2010年6月24日预定	
	动作	CAPCOM	6090日元	日版
	DVD	1~4人	1080P	审查预定


←聚集32名猎人共同讨伐超巨大的怪物，伺机爬到身上与同伴展开连协攻击

→绝海的孤岛中远远望去，这头巨龙就像一坐大山一样让人感到恐惧。




↑面对超出想象的庞大体型，几个人的力量肯定是不行的，必须聚集数十人共同作战才能获胜。

震撼！史上最庞大之敌！

大严龙 拉威恩提

《怪物猎人》史上体型最大的怪物，其身躯之庞大足以超过老山龙十几倍，原本沉睡于深邃的海底之中，随着海底火山的喷发，突然从休眠中苏醒过来，以火山喷发而形成的“绝岛”为自己的巢穴，其超巨大的身躯即使每动一下都会地动山摇，其驾临过的地方都会遭到毁灭性的破坏。因其过于庞大的体型和常人无法想象的强大力量，针对其的狩猎活动为工会特定的任务，将会同时有32名猎人共同参与狩猎，32名玩家同时对战一头，足以见其场面之壮观。

聚拢大规模团队讨伐最强怪物




→绝岛共有三种不同地形的区域，每个区域中都有着独特的自然地形，对狩猎都会产生重要影响。

引诱猎物迈向沉眠的吐息！



眠鸟 希普诺克 繁殖期

进入繁殖期毛色发生变化的眠鸟，凶暴性大大增加，行动方式比通常形态多了很多。代表性招式睡眠吐息威力大为提高，一旦被催眠就会陷入危险境地。



↑把体内蕴涵的熔岩块一口气喷出，着弹点会形成高热量的爆发，非常危险的招式。

熔岩龙 渥鲁加诺斯 亚种

火山生息的熔岩龙亚种，在炽热的岩浆中游泳捕食周边的猎物。与普通种不同的是，其身上并没有覆盖凝固的熔岩块，因此其红色的体色直接暴露在外。

赤色的火鱼 恐怖的红莲魔



←眠鸟本身就有很强的行动力，进入繁殖期后更是狂暴得不得了。



→被喷出的睡眠吐息打中就会陷入昏睡，变成豪无抵抗力的靶子，因此要极力避免被其命中。

引向沉眠的一击 令猎人失去抵抗力

眠鸟 希普诺克 稀少种

于树海顶端才能得以一见的幻之白色眠鸟，其脚力远远凌驾于其他同类之上，凌厉的冲撞与踢打都会让猎人穷于招架，其睡眠吐息更是最具威胁的死亡宣告曲。

像舞蹈一样撕裂猎物

X360版《MHF》开服时间发表

2.26 **2月26日 游戏预约开始**



随着情报陆续公开，关于游戏的各项预约也已经逐步展开。包括游戏光碟的预定、首期内测、公测的名额抽选、特典的种类选择等，大量关于X360版的先期运营准备工作已经正式启动，进入最后准备极端。如果要预定游戏的话就要趁现在。

5月中旬 **5月中旬 内部测试开始**



参加认数限定的内部测试工作，由被抽选中的玩家参与游戏各种BUG的测试，用实际玩游戏的方式，来检测系统网络连线的稳定性、不确定安定性等问题，并找出潜在的问题，测试结束后，会根据得出的数据结果修正各种问题，之后进行公测。

6.24 **6月24日 游戏发售，公测开始**



游戏软件光碟会在同日发售，并同时展开公开测试。只要购买了游戏的玩家即可参与免费公测，官方会根据玩家们实际游戏时得出的数据和发生的问题，进一步测试服务器的稳定性与可操作性，并随时修正问题，顺利的话即正式开服运营。

7.7 **7月7日 正式开服运营**



收费的正式运营从这天开始，公测时的玩家资料和取得的素材、武器防具等都会继承下来，各种游戏的要素都会完善起来，可以接的任务成为完整形态，官方提供的期间限定任务也会随之展开。在购入游戏的免费期结束后需要购买月卡



强劲的脚力压杀 另大地都为之震撼

←其脚力可以让大地震动，另猎人动弹不得。



→稀少种的双脚极其发达，强力的踢击可以轻易把猎人踢到十丈开外，其伤害可以想象。

强韧脚力 轻易把对手踢飞

带领最强的球队，去挑战世界



在前作、《闪电十一人2》获得了累计110万出货量优秀成绩之后，《闪电十一人》系列的最新正统续作《闪电十一人3 向世界挑战》即将再次登陆DS主机。通过将足球与RPG完美的结合，造就了《闪电十一人》系列的独特的魅力。本作的故事剧情与TV版动画紧密相连。在前作中，以元堂为首的雷门中学足球队的战士们成功的阻止了宇宙人的侵略，保卫了地球的和平。接下来的本作中，元堂会再次结集全日本的所有优秀运动员，组成全新的日本代表队去参加世界大赛，挑战世界上最强的对手。本作中的基础系统仍然会继承前作，以RPG为核心，讲述精彩的故事剧情，并让玩家随心所欲的培养自己的个性球队，与各个国家的对手进行比赛。另外，游戏中的收集要素以及育成要素等方面也会进一步的强化，而本作中全新加入的通信系统，可以让玩家将前作中的各个角色也传送到本作中来使用，当玩家使用2代中特定的角色时，还可以与本作中的特定角色连携，使出威力惊人的合体必杀技。所以，在本作还没有发售之前，没有玩过《闪电十一人2》的玩家，还是赶快抓紧时间补习补习吧。 □文/零羽

NINTENDO DS NDS	本刊译名：闪电十一人3 向世界挑战		2010年夏季预定	
	角色扮演	LEVEL5	价格未定	日版
	卡带	1~2人	记忆卡容量未定	审查预定

结集众人的全力，向世界发起挑战！

精彩的必杀技攻击一直都是《闪电十一人》系列的一大特色。在本作中各个角色的必杀技将会得到更加华丽的表现。像通过深海水压来抵制住强力射门的防守技以及借助陨石的力量发出的强力射门，众多实力强劲的选手将在华丽的必杀技中展开大乱战。



↑被选中的人将会背负没有被选中人的梦想，这句话真的是意味深长啊！

穿越时空的大传送！

在本作中，可以将2代中登场的角色传过来继续使用。而且，部分特定角色传送过来后还可以与3代中的角色使用合体必杀技。



↑将2代中登场的角色传送到3代中继续使用吧。



↑2代中的青色围巾的鬼道与3代中的红色围巾的鬼道可以使用强力的合体必杀技！

2代与3代之间，存在着神奇的联动效果！

大赛的冠军吧！

本作中的故事背景是全世界范围的足球大会。这个世界大会的场地被选在了一个有着足球乐园之称巨大的岛屿、莱欧科特岛之上。这个岛屿十分奇特，上面充满了世界各个国家独特的建筑。在这里，各国的运动员们将堵上自己的荣誉，来争夺世界第一的桂冠。当玩家带领着球队进入莱欧科特岛后就会发现，这里就是一个世界的一个微缩版，在莱欧科特岛上，玩家可以体验到世界各国的风土人情。像美国风格的街道、欧洲风格的房屋、意大利风格的水路以及在《闪电十一人2》中所出现的北海道、冲绳、奈良等日本著名的街道都会出现在莱欧科特岛中。除了令人眼花缭乱的街道之外，莱欧科特岛上还搭建了为各国代表队进行热血对决用的比赛场。有些比赛场是根据现实世界中的相关场地进行设计的，但也有建在大瀑布之上的赛场、四周被森林所环绕的赛场、以及建在悬崖峭壁顶端的赛场等充满了制作人员奇思妙想的设计。

真实足球选手为原型，打造出的强力隐藏角色。

从《闪电十一人2》开始登场的神秘隐藏角色希迪，是以日本足球界著名的中田英寿为原型制作的。不仅是外形，希迪的能力也是继承了中田英寿，在本作中他还会有更大的活跃。

希迪

在前作《闪电十一人2》中作为隐藏选手登场的角色。在本作中与新人鲁卡一起暗中观察新日本代表队。

↓夏末对于新日本代表队的元堂前辈有着爱慕之情，但她似乎一直没有告白成功。

なつみ
わたしのぶんも 木野さん 春奈さん。
2人には がんばってもらわなくちゃ。
日本代表を お願いね。

鲁卡

经常在暗中观察日本代表队的迷之少年。每次行动时都与希迪在一起，他们的真正目的究竟是什么呢？

在元堂队长的带领之下，新的队伍诞生了！

本作中玩家所操作的日本代表队，是由元堂为首的日本全国内所选拔出来的优秀选手结集在一起组成的最强队伍。在众多实力超强的选手的加盟下，新日本代表队将向世界大赛发起挑战！





↑虎丸是日本代表队中的一张王牌！

飞鹰征矢

原本是没有任何的名气，但却身怀足球潜质的少年。身为流氓老大的飞鹰有着数百人的小弟为他加油助威。



宇都宫虎丸

由于能力优秀而被选拔为日本代表候补选手。宇都宫虎丸不仅与队友配合的很好，还有着很强的潜在能力。

超现实主义者登场！

随着全新的闪电十一人队伍的再次结集，代表队中新的监督也出现了。名为久远道也的新监督个人能力十分强力，与系列中的其他监督相比，道也有着究极的计算能力，属于超现实型的监督。

久远冬花

小有名气的经纪人，跟随父亲久远道也一起加入了雷门中学。虽然是女孩子，但冬花却对足球非常有兴趣。



↑久远冬花看似普通的对话，实际上却透露了对手的弱点。

久远道也

新就任的日本代表监督。能够非常冷静的分析元堂等队员的实力，完美的计算出如何对抗强敌的优秀策略。



闪电十一人中的著名角色

角色	介绍	角色	介绍
土方雷电	由于照顾兄弟而不能全心的投入到足球中，但实力仍然是数一数二的。	璧山掘吾郎	雷门中学足球部的1年级新生。身体魁梧的他，不惧怕任何的对手。
纲海条介	身体素质很好，拥有着强大体魄的运动员，在球队中深受众人的信赖。	风丸一朗太	元堂的好朋友，曾经拯救过雷门中学的足球部废部危机的选手，能力十分优秀。
栗松铁平	雷门中学足球部的一年级学生，与璧山关系很好，两人经常一起踢足球。	豪炎寺修也	传说中的超级运动员，雷门中学的王牌之一。性格沉默寡言，但踢球时非常热血。
飞鹰征矢	某日突然被选拔为代表后部参加了比赛，原本是个流氓头子，实力深不可测。	元堂守	雷门中学足球部的热血队长。在本作中他依然会团结众人一起挑战强敌。
宇都宫虎丸	一直向往着加入雷门中学足球队的少年。动作敏捷是他最大的特点。	鬼道有人	天才游戏家，平时总是一副沉着冷静的样子，在队伍中属于军师型的角色。
木暮夕弥	非常喜欢恶作剧的孩子，木暮夕弥的个子虽小，但反应能力十分强。	基山ヒロト	身体能力十分强劲的运动员。在前作中代表艾丽娅学园与雷门中学进行过对决战。
立向居勇气	对元堂十分崇拜的1年级学生。自己研究出了究极的奥义射门法。	吹雪士郎	能力十分优秀的运动员，经过弟弟之死的磨练后变得更加坚强。
不动明王	过去曾经带领着真帝国学园与元堂等人决战。有着身为指挥官的优秀能力。	绿川リュウジ	与基山相同，在前作中都是艾丽娅学园的队员，曾经与元堂进行过激烈对抗。



游戏主题曲确定

光荣3月5日在日本秋叶原举办了本作的先行体验会，并且公布了游戏的主题曲《爱をとりもどせ!!》由人气歌手谷村奈南演唱，这首歌是TV版1到82话的片头曲。



←幻斗篇模式都是原创剧情，是真正的无双式大混战。



萨奥沙 南斗凤凰拳

↑南斗六星中以舍己救人的"仁星"为宿星的修武，小时候健次郎的性命就是他失去双眼睛换来的。

修武 南斗白鹭拳

南斗六圣星中的极星，也是六星中的最强男子，号称圣帝。萨奥沙有着与常人相反的穴道及血脉流动，这也导致了健次郎在第一次和他交手时失败，直到第二次使出奥义天破活杀才将其击败。

南斗六圣星中的仁星。年轻时为保护少年健次郎而自毁双目，反抗萨奥沙时再次与健次郎相遇。为了保护村落的孩子们，被萨奥沙威逼将顶石背上圣帝十字陵，最后在十字陵顶端被萨奥沙刺死。

PS3 / X360	本刊译名：北斗无双		2010年3月25日	
	动作过关	KOEI	8190日元	日版
	DVD/蓝光	1-2人	480p	17岁以上

圣帝，南斗六星最强男子登场！盲眼的斗将，仁星，修武！

即将于今年3月25日发售的PS3/X360双平台游戏《北斗无双》，是光荣公司将人气热血漫画《北斗神拳》与旗下大人气的无双系列特色融合而成后的作品。本作包括剧情忠实于原作的"传说篇"和完全原创的"幻斗篇"，最近官方公布了传说篇的前期剧情：

在旅行中为了寻找水而来到某个村庄的健次郎，因为中了村人的陷阱而被关入牢中，并遇到了少年巴特，以及专门照顾犯人的少女小琳。因为盗匪的突然来袭，在知道小琳即将遭遇危险后，健次郎破坏牢门，并为了击退来袭的ZEED军救出小琳而展开行动。

健次郎击败盗匪后从村人口中知道KING军的存在，为了击破King军健次郎前往南十字星城，并在南十字星城击败了King军四天王的红心。当他来到首领King所居住的城堡时，才发现原来对方就是曾经在自己胸口留下北斗七星伤痕的南斗六圣拳之一的殉星"辛"。

结束了与辛的艰苦战斗之后，健次郎再度展开旅程，并在旅途中为了守护玛米亚的村子而跟雷伊、玛米亚一起前往寻找牙一族的根据地……　　□文/北斗

圣帝萨奥沙幻斗篇剧情

萨奥沙率领圣帝军袭击奇迹之村意图打倒托奇时，遇到了保护托奇和拉奥的拳士天狼星"龙牙"所率领的拳王军，双方因此展开了战斗。火烧奇迹之村后，圣帝军的许多士兵都叛变了，为此，萨奥沙招收了南斗同门的辛作为部下。留守的修武也将迎来ZEED军的狙击。



→北斗百裂拳！游戏中发动奥义时会出现专门的特写画面，不知节奏会不会因此而变慢？

←注意图下方健次郎右手切出的大片血花，由于题材本身的缘故，游戏中这样的镜头将会很多。因为这个原因，本作在日本的年龄分级被定为了17岁以上。

不退缩、不献媚、不后悔！



《北斗无双》豪华版公布，独家附赠特制座钟

早在FC时代，光荣的游戏就以高价而"闻名"，这次即将发售的《北斗无双》也再次回归高价路线：普通版售价8190日元，内含豪华周边特典的豪华版售价13440日元。豪华版除了通常一样的限定版配备以外，例如游戏设定集、游戏原声、明信片等，最特别的还是一个特制的座钟。在中国，"送钟"可是很忌讳的事情，不知道这次豪华版送钟的含义是健次郎"你已经死了"的倒计时？还是琳喊健次郎起床时的那句"健——不要睡了"？



↑"极星十字拳"是精通南斗凤凰拳的圣帝萨奥沙的必杀技，他的奥义则是"天翔十字凤"！



←连拉奥都不愿轻撄其锋的男人，在原作中是极为强大的对手，幻斗篇中则能操纵他进行战斗。

17年之后重新复活的RPG名作！



全新轻型装备登场！摩托也能当战车！？

本作中的搭乘型车辆不仅只有坦克一种，像轻型的摩托也是强力的作战装备。无论是选择哪种车辆，在装备零件时都需要注意不要超重。



↑在游戏的序盘中，初始的小村子内就会透露出很多主线故事相关的关键词。收集情报后玩家就会对剧情有一个大概的了解。

系列经典的各种战车，将会在本作中再现！



→原本已死亡的主人公被怪博士所拯救，获得了新生。

主人公　技师　猎人　怪博士　战士

使用全部力量来对付怪物集团吧！

本作游戏的战斗方式依然为经典的指令式、回合制的模式。在《重装机兵》系列中经典的敌人群体化的现象也依然健在。玩家依然是需要用少数精锐的队伍来对付大量出现的敌人。



探索未知的区域！



↑单体出现的敌人十分强大，尤其是要小心它的复数攻击。如果没有搭乘战车的话，就更需要谨慎应战了。

←在游戏中，施工现场、废旧工厂等场景能让人感受到机械文明的气息。

METAL MAX 3

メタルマックス

NINTENDO DS NDS	本刊译名：重装机兵3		2010年夏季预定	
	角色扮演	角川GAMES	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	年龄等级未定

STORY

随着一声尖叫，房间内充满了电击。在怪博士的呼唤下，主人公睁开了双眼。对于“电击苏生学”有着最高权威认证的怪博士来说，复活一个死尸并不算是什么太夸张的事情。原本已经死去的主人公在复活之后失去了全部记忆，为了寻找自己的过去，他与同伴们一起踏上了冒险之旅。

历经17年的漫长岁月，《重装机兵》系列的最新续作，《重装机兵3》终于宣布要发售了。系列第一作于1991年再SFC上发售，销售量为15万份，2年之后，同样在SFC主机上，系列的第二作也登场了，并且取得了销量25万份的好成绩。即将在NDS上登场的第三代将会继承系列传统的要素。本作的冒险舞台是人类文明已经毁灭的近代未来世界。游戏中除了会继承系列经典的战车之外，还全新追加了更加轻便的摩托。与战车系列的搭乘物不同的是，在搭乘摩托后所装备使用的武器，仍然是普通人类装备，而不像战车那样，装备各种主炮、副炮。另外，本作的制作团队是以宫冈宽、山本贵司、门苍聪等人为首，基本上可以说是当年原创团队的再次结集了。本作还启用了广冈政树担任全新的角色设定工作，而山本贵司所设计的众多经典怪物也在本作中登场。　□文/零羽

VANQUISH ヴァンキッシュ

围绕能源危机与宇宙空间站的争夺！

《征服》的故事发生在近未来，由于日益严重的能源危机，俄罗斯与美国两个超级大国为了争夺能源而上演着更加严重的对抗。美国在外太空建立了一座空间站以应用太阳能，俄罗斯派遣部队占领了空间站，并且利用储存起来的太阳能摧毁了美国的圣弗朗西斯科。他们的下一个目标就是纽约，为此，美国政府组织了特遣队去夺回空间站。而你，就是特遣队的一员。

PS3 / X360	本刊译名：征服			2010年冬
	动作冒险	SEGA	价格未定	日版
	DVD/蓝光	1人	720p	年龄审查中

前四叶草公司是CAPCOM旗下的著名工作室，他们开发的游戏一直都以创意和高素质而著称。而公司骨干人员离开CAPCOM后成立了白金公司，世嘉公司看重了他们的开发能力与其结成了战略联盟：白金负责开发游戏，世嘉负责发行。

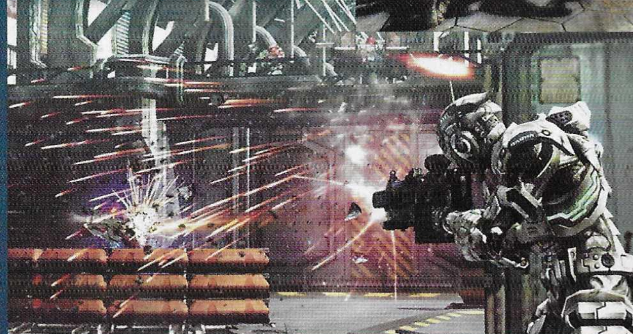
《征服》是双方合作的第四款游戏了，本作的监督由三上真司担任，制作人则是稻叶敦志，都是大家非常熟悉的实力派制作人了。三上表示："《征服》是我作为监督时隔4年的作品。这次能够协同SEGA和platinum共同进行发表感到非常高兴。这是一款在射击游戏中实验性融入拥有高速节奏的动作游戏感觉的作品。游戏性及演出的关键词就是high tension。如此让人舒畅的歼灭机器人的游戏是比较少见的，请大家一定要期待！"

去年年底的满分动作游戏《猎天使魔女》就出自白金之手，本作素质同样有保证。



将机器人全都战翻 场面异常火爆

←俄罗斯方面的部队主要以各种机器人为主，它们也将是你前进路上最大的阻碍。



→战斗场面异常的火爆，监督三上真司表示这将是一款追求爽快感的游戏，期待着成品能给大家带来惊喜。

高速的战斗体验！

←寻找掩体隐藏、高速移动以及近战格斗等魄力的动作和场面都将在游戏中得到体验。



←主角萨姆（Sam）是特遣队的一员，本身精通各种战斗技巧，并装备有高科技的战斗服以及大量火力生猛的武器。

→游戏的特点之一就是"高速"，战斗节奏非常之流畅。

全副武装的特种战士

TRUE 龍頭 CRIME

PS3 / X360	本刊译名：真实犯罪 龙头			2010年预定
	动作冒险	Activision	价格未定	美版
	DVD/蓝光	1人	720p	年龄审查中

《真实犯罪（TRUE CRIME）》系列是Activision代理发行的动作冒险游戏，作品的题材与GTA比较相似，也是追求高自由度的冒险。但就剧情方面而言则几乎完全相反：GTA系列每一代的主角都是以成为黑帮老大为目标，而真实犯罪系列的主角则都是警察。当然,他们的敌人都是黑社会，而且，在真实犯罪中你扮演的警察既可以走好人路线，也可以走坏人路线，不同的路线会影响不同的任务和剧情，这也是本系列的一大特色。

最新作的副标题已经公布，叫做"龙头"，舞台也转战到中国香港。在本作中,玩家将会扮演一名叫做魏申（Wei Shen）的卧底警察，他在香港出生并在美国长大,如今他又回到香港,以卧底的身份潜入黑社会组织"三合会"内部调查真相，打击犯罪份子。

□文/北斗



↑游戏中的交通工具非常丰富，而且还能直接从行驶中的车辆跳到别的车辆上进行抢夺。

谁是三合会的龙头 由你亲手揭开

本作中玩家必须在黑社会分子和警察两种身份之间切换，为了不被发现，自己必须有黑社会分子的凶狠，但是作为一名警察，又要完成自己的使命和遵守警察的道德，因此围绕在魏申周围的是一系列的矛盾。

在不同身份间转换 小心翼翼的生存

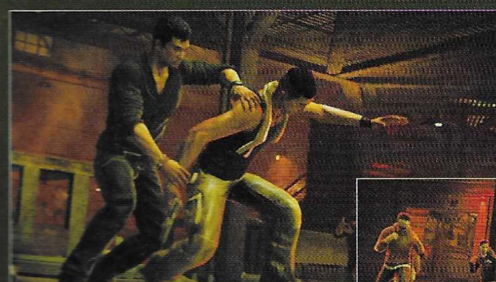


←游戏标题中的"龙头"两个汉字会让中国玩家感到亲切和熟悉。



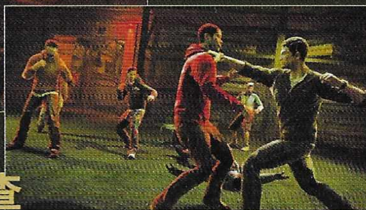


→本作被称作是"一部真正的香港动作片"，但是也有消息透露，游戏中的部分剧情将在上海展开，更多情报请等待后续报道。



←作为敌人的黑社会份子多是些穷凶极恶之辈，想活命就绝不能心软。

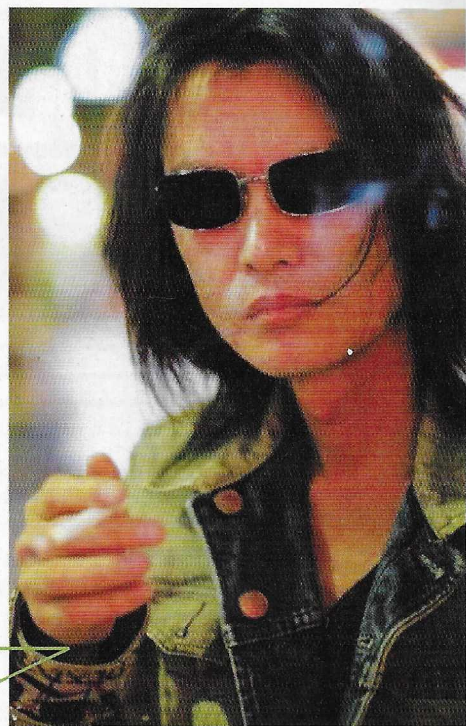
↓主角的打斗动作很丰富,而且杀伤力也很强。



潜入黑社会的内部 冒生命危险卧底调查

汇集勇者的英灵殿
——硫酸脸坂垣伴信最新访谈
招揽最具实力的开发者打造世界一流的游戏!

曾经创造了《死或生》、《忍者龙剑传》等经典名作系列，以个性、张狂、喷子闻名于业界，素有“硫酸脸”之称，原TECMO公司TEAM NINJIA组长坂垣伴信，自从2008年因一场薪酬纠纷愤而离开TECMO后，两年来一直陷于沉寂，除了偶尔冒出来喷喷人外，基本保持着不作为的状态。近日，随着TECMO的解散和官司的结束，这位昔日的忍者头领终于拿出了宝剑做好了出山的准备，其所在的瓦尔哈拉工作室已经摩拳擦掌，准备大干一场。而坂垣本人，也在这时接受了媒体采访，公开确认了众多关于新工作室的情报及今后的动向。



瓦尔哈拉游戏工作室代表取缔役CTO

Itagaki 坂垣伴信

原TECMO王牌开发小组TEAM NINJIA统括部长，率领团队一手开发过《创或生》系列、《忍者龙剑传》系列等经典名作，可以说是TECMO公司功勋最高的游戏制作人。2008年因X360游戏《忍者龙剑传2》的项目酬劳一事与公司反目，被辞退后对薄公堂。2010年2月26日与行将解散的TECMO达成和解，并率一众原TEAM NINJIA骨干正式成立瓦尔哈拉工作室，目前新游戏项目正在开发中。

被选中的战士集结之地
——瓦尔哈拉游戏工作室

——在公开场合露面已经有两年没有过了吧，离开TECMO后都做了些什么呢?

坂垣伴信（以下简称坂垣） 虽然已经过了两年了，但这段时间我并不是在闲待着的，构思新游戏的框架、拍摄照片、制作铁路模型的布景什么的，做了各种各样的活动。在这期间，想到差不多是时候该转移到本职工作上来了。



↑坂垣前段时间带着小弟们出国考察的情景。

——现在是从属于原TECMO公司的兼松聪先生名下的瓦尔哈拉游戏工作室中吗?

坂垣 是的。我担任着开发部门的总管和游戏设计职务。

——瓦尔哈拉游戏工作室名称的由来是?

坂垣 瓦尔哈拉在北欧神话中是指“被选中的勇者集结的场所”，我想如其名一样，汇集真正有实力的开发人员加入到其中，开发出全世界最棒、最出色、最受欢迎的作品。而且要让玩家、开发团队和与之相关的所有人都为之满意，并为此感到幸福。就算是如今的时代我们也希望达到如此的高度。

——能让所有人都感到幸福的作品是指?

坂垣 我从很久以前就认为，制作出能让作者、玩家、各种各样的中间人（发行商、媒体）都为之满意的作品才算是成功的，不过这真的是件很难的事，特别是如今的时代各方面的阻碍相当令人头疼。

——不能自由的制作游戏是指什么?

坂垣 我做了差不多20年的游戏了，能让这三者全都满意的情况只出现过2、3次，所以出现这种情况并非不可能的事，因为三者都是为游戏着想的。但是现在的日本业界已经越发接近不可能，让三者同时满足的方程虽然有解，但加上资本的伦理的话，就会让最重要的三方被忽视掉，结果到最后就成了“无解”，这样下去只会浪费我和同伴们的时间，所以就独立出来单干了。

——工作室现在有多少人呢?

坂垣 大约50人，预定还要增加一些人进来，希望有能力的人可以来我们瓦尔哈拉一起努力吧。我想应该会增加到100人左右，不过不会再往上了，100人左右可以保证作品的质量。

可以卖给400万人的新作
追求人们憧憬的业界NO.1

——现在是否有新作正在开发中呢? 对最近的计划是如何打算的?

坂垣 现在还不能透露，但是可以说现在正在制作的游戏，有着谁都没有见过的鲜明特点。

——我很期待发表。虽然不能期望坂垣先生能透露多少情报，但我感兴趣的是，您对新作的期望是如何的呢?

坂垣 最近的日本业界是越来越糟糕了，我觉得面向这样一个市场开发新作并不是个好的选择。我认为新作的目标会是全世界，我想让400万人都来选择我的游戏。

——您是说正在开发中的新作可以卖到400万套吗? 那一定是坂垣先生的力作，会是一款动作游戏? 还是别的什么?

坂垣 是这样的，我想我们会做出世界一流水准的游戏。不过这不是一款格斗游戏，如果把我们所拥有的技术投入进去的话，确实可以做一款不错的格斗游戏，但目前最首要的还是要先完成当前的工作再说。

——您说的那种技术是什么样的?

坂垣 我们所持有的动画技术，是只应用于格斗游戏上的，制作动作建模用。但这已经是4-5年前的技术了，如果导入现在的技术的话，会让开发中的游戏受到更强的限制，不过这样就能生成更强的动画来。

——今后没有预定制作格斗游戏吗?

坂垣 在以前的公司已经制作过世界第一的格斗游戏《死或生》了，我和我女儿去玩并不感到空虚。如今的格斗游戏已经陷入了死胡同，没有《死或生》的格斗游戏界早就已经完蛋了。当初我认为把“倍返”作为这款格斗游戏的标准是最好的，现在也一样，没了这套系统而只是在不断的缩水，无论是谁也打破不了这种局面的。



←TECMO向硫酸脸致歉的话，后者一定得意的不得了，也许坂垣想重建一个属于自己的T社吧。

CHECK! 坂垣伴信代表作

死或生系列

于1996年登场的3D格斗游戏，最初版本为街机，以攻击、摔投、反击三者相生相克、危险区域等为特色以及游戏中众多美丽性感的女性角色和标志性的RY卖点，很快在3D格斗界占领了一片自己的领域，被称为继《VR战士》、《铁拳》之后的第三大3D格斗游戏。游戏初代曾移植到世嘉土星，最新作为2005年推出的X360版《死或生4》。此外该系列还推出过衍生作《死或生 极限沙滩排球》系列。



↑DOA的系统其实研究价值非常高。

忍者龙剑传系列

于2004年在Xbox主机登场的动作游戏，承袭了FC时代《忍者龙剑传》的主人公和风格，用全新技术制作的现代忍者3DACT。游戏以强劲的画面、流畅的操作、爽快的斩杀、精良的系统设计博得了众多动作游戏爱好者的青睐，甚至被许多人誉为最强的动作游戏。系列初代推出过强化版《黑之章》和PS3整合版《Σ》，X360版《忍者龙剑传2》是坂垣在TECMO的最后一部作品。



↑没有了硫酸脸的忍龙确实味道变了。

RED DEAD REDEMPTION

XBOX 360 X360	本刊译名：红色死亡救赎		2010年4月30日	
	动作	Rockstar Games	价格未定	美版
	DVD	1人	1080P	年龄等级未定

本作是一款以西部牛仔为题材的动作类游戏。玩家将扮演一名身手矫健的西部牛仔在广阔的荒野上勇斗歹徒。游戏的背景舞台设定在1900年代初期，也就是牛仔时代就将宣告结束时的美国。在游戏中玩家将会体验到探索宝物、讨伐赏金首等惊险任务，还会遇到列车强盗的攻击或偷马贼的奇袭。总之在本作中充满了西部片的各种内容，玩家可以充分的感受到西部斗剧的惊险刺激。在本作中，采用了RAGE游戏引擎，画面的表现力可以说能与《GTA4》不相上下。另外，在游戏中还会出现野马、黑熊等野生动物，更加丰富了游戏的特殊气氛。而操控牛仔来用绳索套住马匹的事件，也是只有在本作中才能体验到的。

与爱马一起，在荒野上进行冒险！





→故事的主人公是个孤胆英雄，他将会面临各种惊险的危机。

西部牛仔的大对决，紧张刺激的战斗！

两名牛仔面对面的站在一处空场之上，双方在倒数三下后同时拔枪向对方射击。在本作中，玩家可以亲身来体验这一西部片中经典的对决过程。



探索神秘宝物！



←本作中还加入了探宝的任务，玩家需要在四处收集线索才能找到宝藏。在这一过程中也是充满了危险的。



→作为一名优秀的西部牛仔不仅要身手矫健，而且还要头脑聪明。当面对众多歹徒的袭击时，冷静的判断才是至关重要的。



←惊险刺激的马车追逐战！敌人会不断朝着马车冲上来，至于能否成功脱险，那就要看玩家的水平了。

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

XBOX 360 X360	本刊译名：劳拉与光之守护者		2010年夏季预定	
	动作冒险	Crystal Dynamics	价格未定	美版
	网络下载	1人	1080P	年龄等级未定

高人气的动作冒险游戏《古墓丽影》系列的最新续作《劳拉与光之守护者》即将发售了。本作将会是一款网络下载专用的游戏，目前还没有制作DVD版的打算。在本作中，劳拉将会与玛雅族的族民、Totec一起，在南美洲的热带雨林、古代寺院等舞台中展开冒险。劳拉的武器仍然为双枪，而Totec的武器则是相对落后的长枪。在游戏中会遇到需要双人协力才能突破的谜题，此时就需要让劳拉与Totec一起合作才能继续展开故事了。官方表示在本作中将会有很多革新的表现，不过就目前得到的情报来看，本作游戏在内容、操作等方面基本上还是没有什么特别变化的。



←如图所示，玩家需要躲避巨石陷阱，才能得到地面上的红色宝物。



→面对难以逾越的障碍，只有双人协力才能继续前进。

双人协作挑战谜题！

巧妙利用地形上的优势来消灭敌人！



在一条狭窄的通道之上，劳拉和Totec遭到了敌人袭击。此时巧妙的利用地形上的优势，可以轻易的封锁住敌人的行动，然后协力将敌人逐个击倒。另外，使用不同武器的两个人，在攻击的配合上也是很需要考虑的。

→身轻如燕的劳拉可以非常轻松的利用绳索来飞沿走壁，而身体沉重的Totec就只能原地待机了，利用劳拉来打开隐藏的通路后，才能让Totec前进。





结构复杂的迷宫！

←从此图便可获知，本作游戏中的迷宫结构将会变得更加复杂。

未知的古代遗迹中充满了各种恐怖的怪物！

→正在设法打开机关的劳拉突然遭到了众多蜘蛛型怪物的袭击，此时只有Totec一人来守护她了。



3月2日 战地 反叛连2



PS3 X360 PLAYSTATION 3/XBOX 360 BD/DVD

EA 59.99美元

第一人称射击/美版/1-24人 17岁以上



游戏的操作、射击手感和《战地1943》是一样的，游戏整体更偏重故事性，穿插的过场和游戏本身搭配得很紧密，从头玩到尾就像是一部战争题材的电视剧（与之相比《使命召唤》更像是电影）。摧体可破坏的设定是本作精髓，增强了紧张刺激的氛围和战术运用。 By 翅膀



经过强化的单机部分依旧让人失望，剧情不够震撼，平平淡淡，制作团队在网战方面下的功夫倒颇值得肯定。在多人部分，游戏丰富的武器载具使战斗紧张激烈，再加上可破坏的场景，让整体的节奏都加快不少，如果不是EA的服务器不够稳定，应该加分。另有让我不满的一点就是手感差了些，爽快感不够。 By 能量块



本作的素材着实不错，在观赏完高清晰的动画后，进入实际操作感觉很亲切，一片漆黑的部分过去后，画面看上去要亮丽太多了。初感觉画质要比《现代战争2》好，而比《1943》好很多。最开始的年代设定居然来到了1944年，AI的表现都不错，霜冻引擎的场景破坏尤其赞。 By 七曜

2月25日 圣战之翼2 黑标



X360 XBOX 360 DVD

CAVE 5041日元

射击/日版/1人 17岁以上



CAVE公司的又一力作，看来真是越做越有趣了。对比以前的几作，这次的《圣战之翼》竟然取消了保险，改以转换飞机形态来变化火力和性能，即使再密集的满天弹幕都必须老老实实去钻空隙闪避，满足条件消掉敌人子弹的设定也比放保险来得有趣。画面素质也有提升。 By 翅膀



360成了射击游戏集中营了，优秀的射击游戏全都扎堆出。本作是移植自2005年底的街机同名作，经过了强化增加了新要素，针对360的原创模式让街机玩家也无法拒绝。游戏画面依旧华丽，360模式特别高清化，有脱胎换骨之感。人设和音乐也都采用知名制作人，从头到尾的华丽，弹幕无双啊！ By 能量块



通过数小时的游戏，笔者感觉这款游戏还是很有诚意，多变的操作与优秀的人设加音乐与配音都不会让者刚接触这款游戏的玩家失望，因为它充满了自我挑战的因素。游戏中可改变操纵角色，变换后击破的敌人会变成分数，攻击力增强，这个系统比较有意思。 By 七曜

3月6日 口袋妖怪守护者 光之轨迹



NDS NINTENDO DS 卡带

任天堂 5140日元

角色扮演/日版/1-4人 全年龄



"光之轨迹"是口袋妖怪外传守护者系列的第三款作品了，本作在画面和音乐方面相较于前作几乎没有什么进化。不过系统方面最大的变化有两点，一是战斗时口袋协助可以无限次使用，PM也不会马上离开，二是通过光之轨迹系统召唤神兽助阵。PM粉丝不要错过了！ By 北斗



口袋妖怪的作品不少，类型繁多，但最不可缺少的要素就是收集和育成。本作中主角依然担任保育家这个职业，还新增了全新的功能保育家署名，画下特定的署名符号之后将可唤出特定的口袋妖怪。《光之轨迹》最多可支持四人联机，还有通信专用的任务可供选择，fans必备！ By 小沛



光之轨迹已经是系列的第三作了。本作很好的利用了NDS的触摸屏，自始至终都是需要用触笔来进行控制的。画圈圈来捕捉口袋妖怪的方式也比正统系列显得更加有意思。另外，游戏中还加入了大量的迷你游戏，非常有趣。对于口袋饭来说本作自然是不能错过的。 By 零羽

3月11日 真三国无双 联合突击2



PSP PS Portable UMD

KOEI 5140日元

动作过关/日版/1-2人 12岁以上



整体来说，本作没有太大诚意，与其说是2代，不如说是1代PSP版的加强版。除了加了一大堆新角色，没有任何值得称赞的地方。剧情已经完全脱离了三国时代历史，胡编乱扯，没一点意思，走的大蛇系列的路线。所谓的武器极驱新系统还算不错，但画面表现力太差，只能说期待高清版赶快移植。 By 北斗



PSP上连续的几款低质量无双已经把很多人的热情都打消了，这次的联合突击2也不例外。拙劣的画面和与上代雷同的场景，还有不伦不类的故事，除了人物多了一些之外，本作远没有1代给人的印象好。也许只有真正的无双饭才会玩这款游戏，但恐怕到头来也是败兴而归。 By 小沛



联合突击有别于无双系列的正统续作，给人以比较特殊的印象。本作继承了前作的基本特色，出于PSP机能的先天不足，本作的画面依旧是相对简陋。不过在操作系统方面又有所改良，增加了武器觉醒特技。对于喜欢无双同时喜欢联机的玩家来说，本作还是值得玩上一玩的。 By 零羽

3月11日 勇者 别嚣张3D



PSP PS Portable UMD

SCE 5140日元

动作游戏/日版/1人 12岁以上



作为PSP上的创意游戏系列，这次标题末尾的"3D"原以为厂商终于准备将其3D化了，谁知却是"3种迷宫（Dungeon）"的缩写，真想抽制作人……不同模式的迷宫规则也大不相同，新增的魔水系统也颇有意思，玩起来更具变化。可以说是一款打发时间的不错选择。 By 北斗



本作虽然号称3D，但并非将画面3D化之意，游戏仍保留传统的点阵风格，所谓的3D其实是指三种类型的迷宫。游戏基本系统仍延续之前设定，但加入了魔水系统，也就是挖开含有魔水的土块之后就会有水生魔物随之而来。另外本作新增双人合作模式，使游戏乐趣大为提升。 By 小沛



系列正统的第3作，本作的标题看起来很有魄力，3D！但实际上游戏内容却跟前两作一样，尤其是游戏画面，看着画面要说这是2代的话，谁都会相信的。本作在迷宫的数量上有又所增加，但是具体内容却跟前作差别不大，除非是系列真饭，否则还是请无视本作吧。 By 零羽

国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《美国职业棒球大联盟10/PS3》的评价（8.9分）：本作在细节方面可谓是下足了功夫，你会发现不论是投球手、击球手还是接球手在面对不同情况时的反应，非常有意思，而且临场感十足的语音解说也让你玩起来更加投入。本作的画面表现很棒，动作表现非常流畅，除了人物和场景设计的优秀之外，甚至连对场外观众的刻画也花费了不少的心思，这些都使它成为了一款优秀的棒球游戏。尽管偶尔会出现帧率不稳定的情况，不过整体来讲瑕不掩瑜。音效设计颇为不错，而且你可以对各种音效自己进行定制，包括出场的配乐以及粉丝们的声援口号等等，但是广播给人的感觉不怎么好。系统方面，虽然AI有时候会做出一些让人无法思议的举动，但是整体而言玩起来还是挺不错的。但是职业生涯模式和加盟模式仍有不少值得改进的地方。网上联盟模式以及其他一些新增的要素使得本作成为了一款非常有魅力的棒球游戏。

IGN对《宝石迷阵 旋风/NDS》的评价（7.0分）：整体来说还算是一款不错的游戏，不过挑战模式和闪电战模式一开始无法开启，而是得到后面才能解锁，而事实上，这两个模式才是本作最有趣的部分。游戏的画面虽然说不上精彩，但是色彩丰富，宝石落下连锁下去时的感觉挺好。音乐方面的表现可谓是中规中矩，不过闪电战模式下的背景音乐倒是让人印象深刻。玩法方面没有什么好多说的，这类方块游戏的基本玩法从最早的俄罗斯方块时代开始就没有大的变动过，无非就是不断旋转方块到合适的形状并移动到合适的位置，形成连锁等。不过本作新加的一些要素反而会使游戏节奏变得偏慢，有画蛇添足之嫌。多达四种的模式以及大量的挑战要素，使它成为一款不错的休闲小游戏。

IGN对《索尼克经典合集/NDS》的评价（7.0分）：游戏画面实在是一般，虽然NDS机能有限，但这种水准的画面只能说厂商没有用心去做。游戏音乐方面还是挺不错的，一如既往是那些我们所喜爱和不怎么喜欢的曲子，当然，大部分还是非常喜欢的。索尼克系列在上个十多年前是非常受欢迎的好游戏，但是以如今的眼光再来看，特别是将当时的作品原封不动的照搬来制作"合集"，其效果就实在是让人不敢恭维了。流程长度方面，虽然有四个游戏之多，但是将它们全都打穿的话其实也花不了几个小时。



构成游戏的各种各样的要素当中，最没有隔阂、最无国界的，自然要数那些动听悦耳的游戏音乐了。流行的、古典的、沉重的、激昂的、柔和的、狂放的……每一种都代表着游戏最真实、最直接的印象风格。而创作这些艺术的作曲家们，音乐人，则是把这些感触带给我们的造梦人。

他们手中诞生的那一段段经典的天籁，让我们时刻领略到什么叫至高的感动。而他们充满传奇色彩的人生，又会是如何呢？也许你看过之后，会对他们产生新的认识。 □文/翅膀

天籁の游戏音乐世界

——18位游戏音乐家的人生告白



椙山浩一 Hirokanu Sanaka

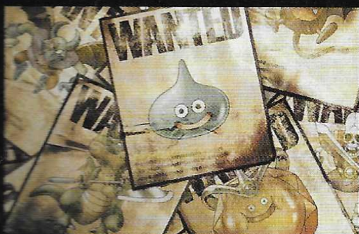
代表作：《勇者斗恶龙》系列

一张回函卡的因缘

我从很久以前就非常喜欢玩游戏，有一天，我玩到了当时的ENIX推出的PC-880游戏《森田将棋》，并在包装上看到了附在上面的调查回函表，于是我就把玩过之后的感想和意见写了上去，托家人帮我投到了邮箱里。之后我就在ENIX发出的回函奖品名单中看到了我的名字，并接到了一个电话，说是可不可以请我去给他们作曲。我爽快的答应了，这之后我就以游戏音乐作曲的身份加入到了这个行当中来。最开始我经手过一款名为《翼人2》的射击游戏的音乐制作，这之后就伴随着《勇者斗恶龙》系列，一直到了今天。

5分钟做出的DQ序曲

谈起《勇者斗恶龙》系列，经常可以让我们联想起很多东西，但印象最深刻的，我想就是那首“勇者序曲”了。当听到这首曲子的瞬间，你就会第一时间反应到“这是DQ”。话说这首曲子是我花了5分钟时间做出来的，没错，确实只有5分钟，其实并不奇怪，我我觉得这首曲子虽然只用了5分钟，但却是建立在50多年经验历程基础之上的，可以这么说，我是用了“50年+5分钟”的时间来做出这首曲子的。



←看到这些经典的DQ怪物，耳边不禁就会响起他谱写的那些经典旋律，那些耳熟能详的乐曲。



《勇者斗恶龙》系列的音乐、音效也全部都是由我经手制作的，包括升级时的效果音、在宿屋睡觉时的声音都是如此。虽说都是短小的旋律，但给人的印象感却是十分深的，比如战斗结束后突然响起升级的音效，玩家就会很自然的知晓“自己升级了”，时间长了就会形成“这个音效=升级”的概念，此音效只有3秒左右，但却传承了20多年，一般来讲如此短小的音效很难表现出作曲人的风格，但如果运用得当同样可以成为代表性的宣传道具，比如在广告PV中穿插在片子结束前的3至5秒左右间，这样做的实际效果还是相当不错的。

游戏界的过去、现在，还有未来

《勇者斗恶龙》对我来说，是改变了游戏音乐的一件作品，在这之前的游戏，给人大学同好会的感觉更多一些。实际上是业余爱好者做出的音乐及画面更多一些，但是千叶监督想的是想让今后的游戏以职业人员为主力去进行制作。于是便以角色设定——鸟山明、剧本——堀井雄二、音乐——我的开发队伍。职业作曲家参与游戏制作的例子我虽然不是第一个，但确实可以算是先锋了。说起来，在这之后职业作曲家参与游戏的情况也见不到多少，我想这是由于游戏业界的体制造成的。音乐这东西相对其他领域比较难以理解，能寻觅到作曲家资质的游戏监督也并不多，这种情况如果不改变的话，对音乐这部分来说，今后的游戏业界是很危险的。

今后不变的杉山曲风

从最初的《勇者斗恶龙》到今天已经过去了24年，这期间硬件性能虽然提升了许多，但对我来说是没有什么大的改变的。FC时代的2音节音源，和现在的音源相比。曲子的旋律基本是相同的。我第一次作曲是在高中三年级的时候，即使现在去听，也和我现在作出的曲子有着相同的感觉，不管过了多久，我喜欢的旋律和作曲方式都是不会变的。在我看来，一首美妙的乐曲，并不会随着音源和乐器的变化或者进步，而令其发生改变，旋律就是旋律，即便用再多的混音，加入再多的烘托效果，其本质上的曲调都是不会改变的，如果改变了，那就不是这首曲子了，而变成了另外一首。优秀的作曲家要做到的，就是在不改变曲调旋律的同时，让曲子随着时代传承下去，这是曲子原作者，和继承了曲子的后辈们应该做到的，或者说，这是一名音乐人的执着。



关于《勇者斗恶龙》的音乐，我很明确的决心今后不对其理念做出改变，只要游戏的理念不做变化，要去作出新的曲子是很困难的。比如以当前的游戏理念为基本，要求做出一首全新的城堡印象曲，就会很自然的弄成一种像“王宫のオーボエ”，那实在是件很奇怪的事情，很难，真的很难。就像鸟山明先生和堀井雄二先生坚持自己的生存方式一样，我也同样会坚持自己的风格一直努力下去的。



植松伸夫 Hirokanu Fanaka

代表作：《最终幻想》系列、《失落的奥德赛》

家附近的SQUARE

以前就以作曲家为志愿目标，并寻找着将之实现的方法。当时在住的地方忙活着各种各样的事情，那是个游戏还没有在社会上站稳脚跟的时代。离家很近的地方就是当时的SQUARE，在那里打工当策划的朋友们跟我说，愿不愿意来做PC游戏作曲的工作，回复之后我就进入到那里工作了。迄今为止作出的曲子从来没被人认可的家伙，居然从早到晚凭着作曲来挣工资？！连我自己都无法相信的事。从这以后不会再有轻松的日子了，我是这样想的。正因为如此，我比任何人都希望《最终幻想》能够成为人气的系列，我感觉到了FANS期待的目光，不仅是日本，还有海外的很多很多人，想到这里我就干劲十足。然后我就50岁了（笑），感觉这真是一眨眼的工夫。

从公司辞职后的改变

从SQUARE・ENIX辞职，是自己的一个转机，辞职的原因以前已经说的太多了，真正的理由其实我自己也不知道（笑）。说笑了，不过公司迁址到新宿的时候我就离开那里了，而且确实已经厌倦了拿薪水过日子的生活。还有就是，大家经常用“FF的植松”来称呼我，对待我，和我打交道时也时常压低自己身份的感觉，我觉得人与人之间不都应该是平等的吗？这种一高一低的立场不合我的个性。

就这样我就出来单干了，完全由自己担负起自己作品的责任，和大企业相比的话，一个人做事情无论是预算，还是时间都变得很紧俏，人力也非常的少，不过这个时候我有了比以前更灵活的想法。为了实现这个计划我需要做什么准备工作呢？说起来，我是不是可以在作曲以外的领域多了解一些，现在正好是自由之身，做什么事情都是方便的。

作曲中的意外之苦

比方说，接到一个委托，要求制作一款游戏的开场OP曲，拿到影像及资料后，音乐的完成品就会首先映射到脑海中的某个领域当中，期限不充裕的情况下，当看过资料时口中就会自然而然的哼出适合它的旋律，当然，这只是一个概念形态的东西，和实际完成的曲子成品是有区别的。

对我来说，最初在脑海中形成的那个曲子的概念，就像在完成品的外面缠绕了一层厚厚的云彩一样，作曲的过程就像是在把这层云彩抽丝剥茧的给刮下来，最后拿到听众们眼前的就是最干净最纯净的曲子，犹如雨过天晴一般畅快。



←《灿烂无比》是很多人心目中植松系FF曲子的最高神作，包括其在内的FF10影响了整整一个PS2时代，

游戏音乐的作曲家，有很多都是天才，像我这样的只能算凡人。我干这个比任何人都辛苦，这点我有自信。有太多太多让人不堪回首的日子，经常神经紧绷的忙碌一天，回到家中就往床上一横什么也不想再干（笑）。为此我为了不忘掉该干的事就把日程写在纸上贴到床头，一闲下来很快就会想起新的必须要做的抒情。甚至夜里睡觉时也会突然被工作的念头弄醒过来，这样的生活一直没有改变。

今后对游戏音乐的期望

直接了当的说，我觉得已经没有必要去做像电影一样的游戏，这种工作确实很令人愉快，但无论什么样的开发人员总是去做同样的游戏肯定都会腻的。不单是游戏音乐，这对游戏产业本身，我想也并不是什么好的趋势。作为一名作曲人，我希望制作的曲子这首和下一首之间都会有一个台阶，一个向上的台阶，每前进一步，都会让自己的高度提升一点，一步一步的，而且这个台阶是没有止境的，这是我所探求和希望的。

原本，制作东西就需要时常考虑它的改良与变化，这不仅对于游戏音乐，对企，人和责任人也都是非常重要的。真正想做出东西的人，考虑到最后总归都会想让自己的东西与其他人的东西产生不一样的地方，无论是什么游戏，为了做出不同的感觉，都是事先要做出试手性的第一步的，他人没有关注过的方向，也许就会有什么意外的收获。不管哪个时代，这个过程都是必要的，这不仅针对游戏，对于想做东西的所有人都必须要经历这个过程。



近藤浩治 Hirokanu Fanaka

代表作：《超级马里奥》系列、《赛尔达传说》系列

就业道路上的命运

小时候我经常去手风琴教室，在那里我作过一些竞赛用的曲子，但那时我并不是因为兴趣才去作曲的。这之后我买过一个音乐合成器，原本我也有音乐这方面的兴趣，只是我并没考虑过要当作曲家。而是想从事与“工程师系音乐”相关的职业来着。一方面，我本来就喜欢游戏，玩过不少液晶游戏之类的。那个时候，在大学的就业张贴板上出现了任天堂的游戏音乐部门正在招人的广告，有个朋友看到后就第一个告诉了我，要不是这个朋友的话，也许我就不会有机会加入任天堂了吧（笑）。

马里奥与赛尔达的曲子

关于《马里奥》和《赛尔达》相关的代表印象曲确实有不少，但要说明确的定义就连我自己也不好说，只是像游戏变得有趣一样，来考虑音效的制作这方面还是不会有变的。所谓音效不仅仅是BGM，包括效果音在内整体的游戏演出都与这个有关，曲子只不过是这些要素的其中之一罢了。需要结合具体游戏来考虑各方面的问题。比方说，《马里奥》是款以跳跃为主体的游戏，音效就要轻松、明亮、愉快、天真烂漫一些（笑）。《赛尔达》从画面上表现出来的气氛是最重要的，这种场合，曲子的搭配问题就不必过于计较，什么样的曲子我想都是适合它的。



即使是开发组在制作《马里奥》的途中，也时常会有“这个不适合马里奥”的意见被提出来，虽然这并没有明确的指向和意见，但包括宫本茂在内的很多人都提出反对意见的话，这也是没有办法的。特别多的是，当听过很多《马里奥》相关的曲子后，模仿这种风格作出的相似的曲子，经常会被枪毙，后来我也逐渐明白了这其中的原因，比起脑子里想着马里奥去作曲，不如去观看到实际画面再去根据画面作曲来得自然，作曲的过程也有趣得多。对我来说，游戏画面更接近马里奥的风格，我做起来就更容易一些（笑）。我有时经常会想，如果马里奥参加到《赛尔达》当中，作曲就会很容易，而如果反过来，让《赛尔达》加入到《马里奥》当中，个人觉得就会变得非常难了（苦笑）。

随游戏变化的音乐

制作游戏的曲子时，宫本和团队会首先发给我一个关于游戏内容的说明书，还会给我个可以玩的游戏片段，我一边玩一边作曲，通再过喇叭一边播放曲子一边玩，遇到听着不对劲的地方再去修改……如果不能玩到游戏的话就无法作出曲子，途中如果游戏内容发生变化，曲子也会跟着需要重新制作，开发作品必须要多人协力合作，这也许是我们公司的优点之一吧。还有就是，不管是《马里奥》也好，《赛尔达》也罢，总会有一些不去玩就做不出来的乐曲，特别是那种需要按节奏来把握跳跃时机和跑步速度的例子，更需要玩过之后才好把握曲子的节奏。

因此，即使我有预感一首曲子会是一首不错的好曲子，但却与游戏合不来的话，我就会感到很迷茫，与游戏本身的气氛相搭配是非常重要的。这点



←《超级马里奥》的主题曲传承了二十多年，不知混音了多少版本，但不变的依然是那经典的旋律。

从当初的FC时代就一直在考虑，宫本也对我这么说过。“音效必须要融入游戏的理念”，因此随着玩游戏而改变音乐的创作，就是“游戏音效的理念”。

由人来决定的音乐

游戏音乐，我觉得与用CD听的音乐及电影的音乐不同，会随着游戏内容而发生变化的。电脑的性能提升后，也是需要人来演奏的，战斗场面激化时演奏激昂的音乐，悲伤的场面演奏悲壮的音乐，根据场面演奏适当的乐曲，并通过乐曲来烘托出相应的场合，这种方式在游戏中极为重要。游戏玩起来给人的感觉如何，很大程度取决于音乐是否搭配的好，可以说起着决定性作用。



下村阳子 Hirokanu Tanaka

代表作:《王国之心》系列、《街头霸王2》

《街霸2》的曲子

小幼年的时候就开始学习钢琴了，后来也进了音乐专科大学，就想今后从事音乐相关的工作，不过并不是音乐老师，想去做与这个有些区别的那类。这时我在大学的招聘广告上看到了CAPCM的名字，正好前年在CAPCOM出展的活动上打过工，觉得比较亲切就去应聘了，没想到竟然合格了（笑）。

在CAPCOM期间作了很多各种各样的曲子，不过其中还是《街霸2》的人气是最为旺盛。以各角色的国家风情及背景作出各大舞台的背景音乐，同时还作了各种的效果音。离开CAPCOM后，也曾有过担任《街霸2》后续改版作品的人员问我"某某曲子的旋律是不是不太符合原版风格"的问题，因为这时候我已经不再负责这个了，所以我就经常给他们"很适合呀"、"不可能的吧"之类的回答。让他们很是吃惊（笑）。不过我确实没想到《街霸2》能人气到如此程度，我看到过很多外国的小孩子都在玩这款游戏呢。



→下村阳子创作了《街霸2》最原始的旋律，此后二十年一直都在延续着不朽的传奇，一个永远的神曲。



《王国之心》是镇魂曲?

原本我就是为了制作RPG游戏的曲子而进入业界的，不过因为CAPCOM的街机游戏团队的变动，我只担任了《火焰的气息 龙战士》中一首曲子的作曲。从CAPCOM辞职后就去参加SQUARE的入职考试。在SQUARE期间，担任《超级马里奥RPG》之类的合作项目比较多，而之后的一个顶点就是《王国之心》了。这部作品原本就有着迪斯尼的原作曲为基础，作曲时必须要注意不能有损其世界观，压力也就此而来。一方面游戏是表现光与暗的沉重风格故事，野村先生说作成镇魂曲风格的曲子就好。依照计划书我就写了一首"Dastat"的曲子出来，不过我还是觉得与迪斯尼的背景搭配起来有点不对劲的感觉。

古典与现代的融合

但在制作后半段的曲子时，我感觉到我逐渐融入进了迪斯尼的世界观中，各种各样的迪斯尼童话世界对我的吸引力越发提升，我慢慢的理解了迪斯尼音乐中所蕴涵的无穷魅力，一时间我竟然都忘记了自己是在作一款原创游戏的曲子（笑）。不过也托其福，在后面作的曲子中我特别留意了曲子与迪斯尼的匹配，正好游戏中期有关迪斯尼的剧情相当多，我也制作了一些风格与其接近的曲子与它们相互配合着来演奏，并在后期的曲目中加入迪斯尼的旋律要素，这部作品对我的作曲经历影响非常大。在成为自由创作人后，SE依然邀请我担任《王国之心》各代作品的作曲，在制作系列作品的曲子时可以说轻车熟路了，我脑中已形成了一套迪斯尼旋律与原创旋律相融合的形态，作起来越发感到流畅。《王国之心》是个神奇的系列，它把古老而又经典的迪斯尼世界与现代世界完美的融合，而音乐，也在不断的摸索中融合到了一起，而且今后还将不断完善下去。

粉丝们口中的"下村节"



我很感谢粉丝们能给我一个"下村节"的节日，不过我自己是最不明白这是什么意思的（笑）。开始工作的时候，我觉得个性是非常重要的，我的个性是偏复杂的那种，我都不知道我的个性是什么。如果粉丝们能用"下村节"来表现出我的个性的话，真的是很高兴的事。同时，我想对一直以来支持我的朋友们，说句谢谢你们。

目黑将司 Hirokanu Tanaka

代表作:《女神异闻录》系列

喜欢的"作曲"人生

也许你会感到很意外，我从前一直是专攻理系的，上大学时我的专业就是流体力学，只不过就业后从事了音乐相关工作而已。从小学的手风琴开始，中学时加入了铜管乐队部，大学时也一直参与着乐队活动，不过凭着我喜欢的作曲来挣钱的事情却从来没有过。这期间，随着索尼PS和世嘉土星的登场，游戏音乐的表现力产生了飞跃性的提高，而且游戏公司也都了解到了聘请专门的作曲家来为游戏作曲，他们很看重我作的曲子，感觉到很有魅力，于是我就被公司录用了。原本游戏就是我小时候非常喜欢的，大学期间用PC玩FPS也玩得很多。

愉快且辛苦的工作

我1996年加入了ATLUS，当时的自己年轻气盛，就是一个不知天高地厚的小毛孩子（笑）。随着制作渐入佳境，每天都过着修罗场一般的工作状态，身体和精神时常都接近极限，但也没有感到很累。那个时候的努力的确是积累了不少经验，但自从过了30岁开始再如此彻夜工作实在是有点……如果现在再让我去做当时同样的事情，我想我是绝对吃不消的了（笑）。



好运的人生

我会选择ATLUS，而没有去其他公司，认真想想的话，这对我来说是件非常好运的事情。在我进入公司第三个年头，我以音效主任的身份负责一个项目，而且我个人的意见得到通过也比较容易。八年前我还在从事从音箱中放出音乐的工作，那个时候我提出想要一个个人工作间的要求，幸运的是意见被采纳后我们音效团队所有人都得到了这份礼物。我觉得能从属于这家公司实在是种享受。



古代祐三 Hirokanu Tanaka

代表作:《世界树迷宫》系列、《雷神传说系列》

游戏引导我踏入业界

原本我就是很喜欢电视游戏的，也想通过这个进入行业中发展。开始我就模仿着游戏中的音乐来作一些曲子，向各种地方投稿，后来得以在一个音乐游戏节目中发表了连载。后来我看到了日本ファルコム正在招募打工的人员，于是我拿着我积累下来的作品就去应聘，顺利的被录用了。那个时候我19岁，最开始我担任了一个名为《扎那德物语2》的游戏，直到《伊苏2》为止在这家公司做了两年。虽然只是一名打工者，但这期间作过的曲子也绝对不下200首。1991年自己的公司Einshato成立，这之后同时经手着游戏开发和音乐制作两方面至今。差不多就是这样。（笑）。

热情复苏的原因

自从成立了自己的公司，游戏开发牵扯走了绝大部分精力，生活也完全发生了变化。那个时候开发工作非常忙碌，作曲这种事情差不多想要放弃了。2000年经手过《莎木》的音乐，但这段时期前后基本上没有做过任何作曲方面的事情，"还是否有必要继续作曲下去？"我苦恼着，一时间都想彻底退出音乐这个领域的发展了。从这种状态中把我找出来的，可以说是喜欢我的音乐的人们传来的声音，国内外的FANS，游戏制作的同伴们，家人们……面对这么多人对音乐的期待，我实在是觉得很对不住他们，再好好的试着做一次吧，我这样想着，也这样去做了，而且果真得到了很多机会，很多宝贵的东西，当然，在这之后我也会一直继续音乐创作。



好音乐孕育好游戏

我认为游戏音乐是随着索尼PS登场而一口气发生变革的，不仅仅是采用CD-ROM的关系，硬件的音响性能也相当优秀，像《啪啦啪啦啪啦啪》这样的音乐游戏也是出自PS。不过，这之后就没有再发生过什么本质的变革，至今依然都在使用CD音轨。今后的50年，游戏音乐是否还会有大幅度提升呢？我觉得只有音乐产生变革了，游戏本身才会有所突破。

田中宏和 *Hirokanu Tanaka*

代表作:《口袋妖怪》系列、《口袋公园》系列

从以前就创作音乐

自己进入这个业界的时候，还没有像现在这样细致的划分工作的分工，虽然我担当了游戏声音部分的工作，但我首先要去考虑音源的式样方面，作为着手制作的基础，经常要去想这种音源是否能实现预想中的音乐效果。在这之后我就为了实现各种声音效果而不断设计着，不足的部分就自己去制作来补充上去。现在我也担当着各种各样的事务，对作曲的工作有着一种特别的认识，我想我可以很好的理解其中的一些东西。

我个人是比较择木而栖的那类，不过印象最深刻的还要算是在任天堂工作的事情。在那之后一直从事着《口袋妖怪》TV版、剧场版相关的音乐工作，作为领导参与制作的《MOTHER》是一个转机，和系井重里及石原相识就是在这个时候。机会总是从人的身边一闪而过，抓住了你就成功了，我以前是这样，今后我想也会如此的（笑）。

与电视电影不同音乐

最近一直在听有关游戏音乐的东西，也关注了很多制作音乐的作曲家，相比之下确实感觉到有些惭愧（笑）。所谓游戏音乐，是为了让游戏变得精彩而包含其中的要素之一，如果离开了游戏本身，那音乐就什么也不是了。对游戏来说必要的时候需要音乐来搭配，而不必要的话音乐就变得可有可无了。当然我并不是去否定音游戏乐，音乐对游戏理念的组成有重要的联动作用，对游戏的演出效果非常重要，我想以这些作用来说音乐是很好的组合要素。



发掘新的才能

从今往后我想着重寻找后继者，发掘新的才能并培养起来，就像我自己社长这样的（笑）。当然这并不意味着我要丢弃以往老的东西，把好的东西继承下来，用新的方法来转化为新的东西。我想尽其所能的把知道的东西传授出去，并珍惜拥有自己不具备的东西的人。我个人来说直到退休为止应该都会从事音乐方面的事情。

伊藤贤治 *Hirokanu Tanaka*

代表作:《浪漫沙加》、《沙加开拓者》系列

感到游戏音乐的魅力

我原本就憧憬着很多像奥布克斯那样的音乐家，梦想着有一天能成为他们那样。说老实话，对音乐我并不是特别的感兴趣，不过在决定进入SQUARE的时候，还是学习了不少东西的。要在硬件机能的制约内作曲，是件既困难又有趣味的一件事，同时接受玩家的信息反馈并做出改良，这种特殊的性质，让我更深入的了解了游戏音乐的独特魅力。另外，在SQUARE的时候，一款作品的音乐全部都是由一个人负责的，因此担任音乐的人肯定也要同时兼备策划的能力才行。即使现在是自由之身了，当初在SQUARE时的工作经验感觉也是极为有用的。此外，作曲的乐趣，我认为就是可以证明自己的存在价值，包含音乐在内，自己担任的作品仅是获得一个好的评价，就会让自己充满自信。既有面对成败的压力感，又有对于自己作品的责任感。



浪漫沙加的回忆

有很多人说喜欢我制作的战斗音乐，但说实话我并不擅长制作战斗音乐的，把我这种想法彻底打破的，是制作《浪漫沙加3》中“四魔贵族战斗音乐2”的时候，在这曲子中我把自己一直以来禁忌的吉他乐加入了进来，正因如此才使得这首曲子突破了原有的制约。《浪漫沙加》系列的开场曲是深受好评的乐曲之一，当初公布《浪漫沙加》新作的时候，在东京游戏展上放出了宣传PV，其中开场曲伴随着游戏简介播出时，到场观看的很多FANS甚至都流下了眼泪，能达到如此效果，身为曲子的作者，我真的觉得太高兴了。以后如果有机会，我希望可以再次实现这一景致。能看到自己作的曲子带给这么多人以快乐，我感到真的很幸福。



日比野则彦 *Hirokanu Tanaka*

代表作:《合金装备》系列

从演唱会进入业界

原本我在爵士的萨克斯俱乐部工作，去美国留学期间我用电脑学习了乐曲制作，并对数字音乐产生了兴趣。1999年回国后就进入了KONAMI公司，当时正是PS2的开发时期，硬件规格的提升让音乐的创作限制变得更少，且同时懂得生乐器和数字音乐的人才在当时似乎非常抢手。不过在刚进公司时还是吃了不少苦头，早年在演唱会上演奏的爵士生演奏的经验，放到完全由电脑制作的环境中，转变过来实在是费了不少周折。

与合金装备的邂逅

参与《合金装备2 自由之子》的制作期间，曾与经手了电影《THE ROCO》的哈利一起搭档过，当时我正在收集哈里波特的动作电影的原声，买了很多相关的东西并加以研究，为此我体会出了哈里波特的电影就犹如一部宏大的爵士乐一般，就这样我成功的确立了我自己的作曲风格。《合金装备3 食蛇者》中担当制作的主题曲《Snake Eater》在全世界的玩家当中都引起了极大反响，是一首印象非常深刻的曲子。





寻找音乐新的可能性

最近在研究一种“音乐疗法”，无论是钢琴、萨克斯还是吉他，各种乐器的音色中都会有人的耳朵所听到不到领域，开发出一种能将这部分声音再生出来的音箱，并进而开设一个专门的护理机构会如何。这种装置输入音乐进去，就可以传达出“情意”，从而起到促进精神安定的作用，我是这样考虑的。现在来看是和游戏业界完全不搭调的课题，但总有一天这项技术会在游戏领域中发挥其价值。PS3这样的高清游戏机，就可以连接对应数字声音出力的音频来做到。

樱庭统 *Hirokanu Tanaka*

代表作: NAMCO《传说》系列、《星海传说》系列、《北欧战神传》系列

全部都是自学成才

上学的时候开始就在乐队从事着作曲的工作，总之我一直都在寻找音乐相关的工作。后来我在招聘广告上看到狼组正在招募音效方面的打工者，我就把测试用的作品和自己的简历送了过去，是不是很普通啊（笑）。那已经过去20年了，原本我就不怎么了解游戏，到现在也不怎么去玩，实在抱歉。

作曲及演奏完全都是自学的，如果让我去教别人的话，也许可以去教……不过我觉得这是自己不擅长的地方，也许，是我自己都对这方面做得不够好吧（笑）。

作曲速度业界第一?

这是个不错的话题，不过要作出一首开场曲子差不多也要花上不少的时间，一般来说都需要4个小时左右。即兴而作的话，5分钟也能作出一首。以前接到过一个电话，要求在30分钟内完成一首掌机游戏的开场曲，结果我集中精力只用了10-15分钟左右就把完整的资料送了过去（笑）。当然，过快的话做出的东西就不能保证质量，给予的时间如何对作出的成品的品质，我觉得这是很重要的，也是必然的因素。



转机的《传说》系列

作曲的工作真的是很愉快的，自己也觉得从中得到了很多。当然糟糕的事情也是有不少的，但因为是自己决定后去做的事情所以不觉得厌烦，也不认为那是挫折。

我自己的转机，我想是和《传说》系列紧密关联的，虽然系列的全部作品并非都是出自我一人之手，但经手系列作品的作曲的时候，每次都不能作出相同的曲子，每次都能满足FANS的口味是很困难的。现在并不是自己想做出什么样的曲子，而是担任剧本及企划方面的人员希望我作出什么样的曲子，要时刻都考虑到作出的曲子不会改变作品的风格才行。今后也会尽其所能的，从事众多与音乐相关的项目，自己做得还远远不够，我希望能再进一步。

林茂树 Hirokanu Tanaka

代表作:《神眷之力》

大学时拜师学艺

我的父亲就非常喜欢玩游戏，我是在一个被游戏包围的环境中长大的。虽然那个时代游戏还很稀有，但受这样一个父亲的影响，我从上幼儿园开始就玩到了MSX上的游戏。3岁的时候学习了弹钢琴，我就经常把游戏中的音乐拷贝到耳朵里，再用钢琴把它们弹出来（笑）。从这个时候，我就开始考虑今后从事作曲方面的工作了。说真的，当时我用钢琴弹出来的游戏音乐，可比游戏中发出的简单音效的音色强多了（笑）。

与游戏音乐交上因缘，是在大学时代成为叶山宏治先生的弟子开始的。从师父那里真的学到了很多很多东西，也磨练了自己的意志。在我还没有真正成形的风格中，有着师父传授给我的部分，逐渐学会用心灵去作曲的方法，我觉得我的作曲风格，就像注入了他的"兄贵魂"一样，感觉热血澎湃呢。





开始就决定作品概念

我作曲的立场，从最开始就会形成一个固定的概念。企划者确认作品的流派及概念，决定一个方向性，再确认下试作出的曲子，OK的话，就正式开始制作了。一首曲子一般都是一遍通过的，遇到不合适的场合，考虑的东西就会多一些。不过我觉得这反而会让工作变得更有意思呢（笑）。

完全活用DS的性能

《魅影骑士》这款游戏，在NDS这台掌上游戏机上实现想要的音效，目前是最为困难的一款，在有限的机能下，我让音乐达到怎样的一个高度，时常会和伊藤主任产生意见上的冲突，甚至发生战斗的情况都有（笑）。不过，大家都是为了能让作品做得更好，能对我的主旋律有个好评价。

光田猛修 Hirokanu Tanaka

代表作:《莎木一章 横须贺》

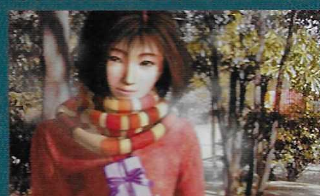
与银河力量的邂逅

学生时代在轻音部乐团学习过古典钢琴，那时候对音乐业界就抱有一些兴趣，但苦于我不到门路敲开音乐世界的大门而烦恼着。这个时候一个偶然的机会我听到了SEGA游戏《银河力量》中的曲子，"游戏的音乐竟然都进化到如此高度了"，对我的触动相当大。于是我通过调查知道了公司员工作曲也是可以拿工资的，进而了解到了音乐制作人这个职业。然后我就给SEGA投去了应聘材料和测试用作品，并以新毕业生的形式加入了公司。这之后我就尝试着做各种各样的任务，还搞过演唱会之类的活动，事业在以超出我想象的程度展开着。

成为SEGA之星吧！

与铃木裕先生的相识是我的一个大转折，当初进公司的时候我被分配到的就是裕先生指挥的"第8研究开发部"，在那里有着很多像R-360这样的大型筐体，能和裕先生的团队一起做这些重要的工作我感到很幸运，不过也确实蛮辛苦的（笑）。之后我担任了《莎木一章 横须贺》的音效主任，这是个庞大的项目，参与的人员很多，我负责的也不是直接去作曲，而是将指示传达下去让别人去完成。从这个项目上学到了很多家用游戏的制作经验。裕先生也教给了我很多技巧，有一次，裕先生对我说："光吉，你来成为SEGA之星吧！"梦想成为音乐制作人的人们在我看来，成为了那种被憧憬的存在，那时的话语牢牢的印在了我的脑海里，让我定下了"一定要成为SEGA之光吉"的人生。到今年为止，我进入SEGA已经是第20个年头了，如果要问我从SEGA究竟得到了什么，SEGA有什么吸引我留住的，那我会说，是这里的土壤，一片培育人的土壤。





甲田雅人 Hirokanu Tanaka

代表作:《怪物猎人》系列、《恶魔战士》系列、《恶魔猎人》系列

与街霸2包装盒的因缘

原本我就想着要从事音乐相关的工作，就进了音乐大学，其实我想的是，要成为医生就要上医科大学，要成为音乐家就要上音乐大学，仅仅是这样一个模糊的印象来着……实际上，进去了才知道，世界并不是那么简单的，今后的事情会如何，不用我说了吧（笑）。有一个机遇我结识了《最终幻想4》这款游戏，给我的冲击力非常强烈，尤其是那首开场曲实在太棒了。包含演出在内都感受到强烈的娱乐性，游戏音乐能有如此的表现力，实在是太感动了。就想着自己也想去作出这样的游戏音乐来。差不多在同一时期，在乐队活动当中我学会了用键盘来创作曲子的方法，正好这也是游戏的作曲家在工作中运用到的技术，毕业时选择进路时也自然而然的明确了自己的职业。

选择CAPCOM的理由，是因为当时乐队内《街霸2》非常流行的关系（笑）。还有个更重要的原因，就是《街霸2》的包装盒上写着客服中心的电话号码，当时我觉得是不是应该就是开发这游戏的公司的电话，抱着轻松一试的心情，还真的就打过去了，结果对方就跟我说："那个，能把资料给我看一下吗？"（笑）出于这段因缘，我很幸运的进入了CAPCOM。说来还是要感谢那个装《街霸2》的盒子，别不相信，这是真人真事。



转机是恶魔猎人

进入CAPCOM后进入了街机团队，着手《街霸2》的续篇《恶魔战士》等作的开发。不过，街机游戏所在的场所——街机厅是个声音很嘈杂的地方，在这种地方游戏的音乐难难完全表现出来，因此我想去做一些其他类型的曲子。我开始考虑这件事的时候，《恶魔猎人》的开发团队叫上了我，在那里我又一次认识到了，像电影那样的摇滚风格的乐曲才是我想要追求的音乐，这就是转机。从CAPOM辞职也是个很大的转机，自己出来单干后关注的事情多了起来，也时常在危机感中工作着，作曲的速度也因此提升了很多。

永田权太 Hirokanu Tanaka

代表作:《赛尔达传说》系列,《新超级马里奥兄弟Wii》

对马里奥旋律的分析

我上的虽然是音乐大学但并不是学的作曲，而是音乐理论专业，到现在为止都没有作过太多的曲子。有一次一位朋友对我说："要不要制作新体操的曲子？"听到这句话时我就知道这不是件容易的事，会受到不少限制，在作曲途中不仅需要改变曲调和旋律，在限定时间内演出和音乐没结束的话还会扣分。是从未遇到过的全新挑战，我感到这将会非常有趣。

这之后，在准备大学毕业设计期间，一直在玩《超级马里奥购物》，正苦于找不出毕业设计的题材的时候，突然想起游戏音乐应该是个很有意思的东西，就以《超级马里奥》为主题，以这款游戏为蓝本进行设计。用3段电子音和1段噪音演奏出乐曲，取得金币时响起效果音的时候，音数不足的关系BGM会消失掉，这个时候就用从音乐家那里学来的手法，让马里奥的基本音留下而让旋律消失。凭着这些弄好了自己的设计。听到有朋友在求职活动中进入游戏业界的消息，我就拿着自己的设计去任天堂应聘，成功的被录取了。进入公司后，担任《超级马里奥》音乐的近藤先生问我"为什么要让旋律消失掉呢？"。我就回答他说"旋律和效果音无法同时使用相同的音色"，所以没法去做，不过从理论上来讲是有可能实现的。



游戏音乐的自然感

现今的游戏音乐技术，虽然不会在录音的时候改变音质，但却会随着游戏内容的变化而改变，即使是改动一个游戏角色，与之相配的音乐就需要重新修正，这在做游戏时是不可避免的。身为艺术作品的音乐，特别是游戏音乐更加追求这种细致感，或者说只有游戏音乐才会有这种精益求精的过程，这是我们今后所要追求的。



峰岸透 *Hirokanu Tanaka*

代表作:《动物之森》系列,《赛尔达传说 大地的汽笛》

心理学到游戏音乐人

上中学就喜欢打击乐器，特别是喜欢用鼓来弹奏，到现在也时常在练习。学生时代组建过乐队，到处进行古典乐团式的活动，为了节约开支，演奏用的曲子时常都是由自己来创作的。游戏方面只到中学为止玩过，游戏音乐的职业是在求职活动中才知晓的。上大学时学的是心理学专业，不过到最后还是觉得想从事自己喜欢的音乐相关工作，后来又想起自己也喜欢玩游戏来着，这之后就以游戏音效工程师为中心进行求职活动，直到现在的样子。

心的火车之曲

其实，我和我的家人都是《赛尔达传说》的FANS，只要是与系列有关的东西都会非常兴奋。特别是在《风之杖》中看到那由3D绘图描绘出的背景和影像时，真的有种很强烈的冲击，热情一下子就上来了。但是这次我负责的《大地的汽笛》，当听说游戏主要的乘物是火车，只是用操纵杆在铁路上行驶，与以往的《赛尔达》并不相同的时候，心情一下子就低落了下来。不过，自己可以做什么呢？在音效方面能为之贡献点什么呢？这样想着我就开始研究火车的问题，将之当成“操纵巨大机械”的那种感觉，让玩家们可以从中感到“我很帅”的那种音乐氛围，就做出那样风格的曲子。现在回想起来，其实火车才是这次《赛尔达》中最核心的要素，我的选择是正确的，这首火车的曲子，可以说是我作过的曲子当中的会心一曲。技术今后会不断的进步，游戏机的进化也会向前推进，游戏种类也会演化出很多不可思议的形态。但在其中，游戏音乐依然会很普遍的存在着。





↑轻松明快的曲风与《动物之森》的休闲气氛搭配得十分完美。

光田康典 *Hirokanu Tanaka*

代表作:《超时空之钥》、《穿越时空》、《异度装甲》、《异度传说 一章》

不能作曲就辞职

很久以前就特别喜欢电影，本想去作电影音乐来着。后来也上了音乐专业学校。但当时我的音乐老师对游戏音乐比较了解，因为这个关系，当看到AQUARE的招聘广告时我就去应聘了，并得以成功入社。刚进公司的时候，只是从事一些给别人打下手或者音效程序之类的工作，还有制作效果音和给音乐家当机械手，但作曲方面却完全没有机会去写，只能在工作的闲暇时间自己写写，但这样也没怎么写出过东西来。就这样过了三年，我去对坂口先生提出不想再干了，结果他说没有人去制作效果音的话会很麻烦，我就提出如果能找出优秀的后辈来担当效果音制作的话，我希望可以去从事制作曲目的任务。这之后就迎来了一个非常了不起的作品，为了不辱它的名字我为之努力作曲，那就是《超时空之钥》。

作曲的时候，首先我会先读下游戏的剧本和角色设定，把握一下各种各样的联系，考虑出一个包括人物关系在内的曲子设计图。“这个人物和那个人物使用相同的胸花比较好”这样考虑着往下作，一边看着全体图片一边阶段性的作曲，不过还是理解不到太深的程度（笑）。如果说要制作某某主题的话，还是要用笔写下来，这种细致的设定比起用脑子来想，还是写在纸上再去作更有效率。要作某个针对性的曲子，就必须有个详细的设计图才好去作。比如“充满悲情的女孩子”，通常想象的话也许比较简单，但如果没有比较深入的资料的话，要想作出真正符合其意境涵的曲子来，我想那是不太现实的。





在长年从事游戏音乐创作的期间，我得到过一些奖。不过我认为如果能在全世界范围内获奖的话，就会让人了解到日本的游戏作曲家的实力。

崎元仁 *Hirokanu Tanaka*

代表作:《皇家骑士团》系列、《最终幻想 战略版》系列、《战场女武神》系列

作曲家的日子过够了

第一次与游戏业界扯上关系的事情，是学生时代和同好们一起做过的一个同人游戏《REVOLTER》，我在其中就以作曲家的身份实现了自己的首演。从这往后，仅是因为喜欢游戏的关系，就开始制作与游戏相关的东西，慢慢慢慢的就这样很滑稽的到了今天这个样子（笑）。回头一想的话，真是很长的一段日子，但是这期间也想了很多，做了很多，也学到了很多，在工作中学会面对很多从未经历过的事情，每天都会留下非常的回忆。遗憾的是，这种“非常”也许今后一直都会持续下去的吧。也没什么，早晚都是要退休的，到那时就一日三餐的玩着游戏，乐得清闲，也许到那时反而想回到这种忙碌的生活了呢（笑）。



和松野泰己一起工作



《皇家骑士团》，是第一个能把乐团演奏的乐曲写出来的作品，开场曲一直都是自己使用乐团的乐器写出来的，对此记忆很深刻。这期间我积累了比以往更多的经验，也尝试着去作更多各种各样的乐曲，无论哪方面，都是对自己有着非常大转机的一部作品。和松野先生在一起工作的日子，可以说是我人生中最重要、最宝贵的一件事。

随时代而改变、不变

时代在改变，世俗也在改变，商业模式也发生了很大的变化。我们“音屋”的任务就是要“摇动人们的感情”，基于这点，我们必须要去“做”的事情，和以前相比是没有变的。最近我关注过游戏业界之外的事情，产生了一个想法。游戏业界正在以极为迅猛的速度成长着，变化着，而与之相关的人同样也不允许一刻的停滞。

西浦智仁 *Hirokanu Tanaka*

代表作:《暗云》系列、《银河游侠》、《雷顿教授》系列

音乐不问流派

小的时候很喜欢流行音乐，也听过很多美国民谣那样的曲子，之后上中学二年级的时候，加入了乐乐团部，对古典乐曲也产生了兴趣，特别是深受“Perugyunto组曲”的影响。不过这个乐团部只待了两年就辞掉了（笑）。上了高中后虽然也进了乐团部，但这个与以前有了180度大转弯，开始走重金属风格的路线（笑），也因此直到上大学时一直对爵士乐抱有浓厚的兴趣。不问流派，只要是好音乐就会去听，去学，也因此受到了各种各样不同流派音乐的影响。

手风琴的主题曲

《雷顿教授》的主题曲，原本是特别为手风琴制作的一首试作曲。这曲子正巧被日野听到了，“这曲子其中的一部分非常好，将其拿出来好好制作吧。”他这么说道。他说的这段虽然是其中的一小部分，但其前后都有着承前接后的要素。最初作出来的成品原本以为会很糟糕，但实际感觉起来是首不错的曲子。之后就是用手风琴来现场演奏出来了。我们找来了堪称手风琴第一人的桑山哲也先生来拉这段手风琴，结果就连桑山先生也大为称赞，称这实在“太棒了！”



保持个性的音乐

说到合作，我觉得最重要的是人的个性，如果人没有个性，即使当时可以接受，但时间一长就很难继续下去，会让人觉得任谁都可以替代他似的。而我觉得个性就要达到“没有这个人就不行”的程度，这才是最容易与他人合作的类型。今后希望合作的人，我建议就是要注重你的个性，发挥你的个性，尽可能的努力吧。



↑《勇者斗恶龙8》的曲子也是西浦作的，这是DQ系列唯一的一次。

最近天气很异常，多穿衣服保健康，忽如一夜降大雪，头上结了一层霜……

闯关族的家



最近的天气忽冷忽热，早晚温差也变化不定，穿多了就热，穿少了还冷。自从上期截稿淋雪（雨）后便得到感冒，休息两天未见痊愈……都已经到春天了，居然还接二连三的下雪，简直是太可恶了~

《无限边境EX》还正在打二周目的时候，《魔装机神LOE》又出现了，而且居然是打着《机战OG传说》的旗号。这次的消息可确实是真的（之前被《第二次机战Z》给忽悠了……），不过在看到实际游戏截图后大失所望，真实比例的机战实在是让人期待度大减。还有就是语音的问题，目前还没有任何消息表明会有语音，所以、八成儿是没戏了。但愿《魔装机神LOE》只是第一弹，期待接下来还会出现新作品，最好是系列的正统续作~

好好学习，天天向上~

各位小编，你们好，你们辛苦了！首先请恕我用笔记本的纸来写这封信，因为我在家中找了一天，愣是没找到信纸……看来做事要先有充足的准备啊……我以这份不恭敬的态度对众小编说声“抱歉”。

切入正题，看到闯家由“新太守”，零羽接手，让我感到十分诧异，不知蔬菜汁去了什么地方？呵呵，在此，我代表广大读者向零羽同志表示欢迎，希望闯家在零羽的带领下继续辉煌！（零羽可不能偷工减料哦！呵呵。）

我发现自己心中多了一份感动，一份欣喜，也正是这份情感，促使我向众小编写了这封信。我已经很久没有感受到如此充实的感觉了。不知道什么时候，不知道为什么，我对周围的一切都抱以无所谓的态度，整天无所事事，只是机械的起床、上学、放学、玩电脑、玩掌机、看电软……每天的心情被阴云所笼罩，做什么事都没动力，提不起精神。与朋友的关系也渐渐疏远。不过无所谓，拥有能令自己心怀感动的东西就可以了。读完电软后，我发现很久前的感动又回来了，不知不觉中，已经把电软当做能够容纳我身心的第二个家了！因为电软，所以我坚持了！在这里真诚的祝愿众小编能够将杂志越办越好，为广大孤独读者们，再送去一份温暖与感动。

记得前几期闯家征集过“如何支配学与玩”的问题，本人因为每次考试都可以考班级前3，年50名以前（班级54人，年级近1000人），所以想为广大玩家们介绍点经验：

1.上课一定能要保证认真听讲，上课40分钟，必须有39分钟以上精力集中的仔细听讲，因为老师上课所讲解的都是重点中的重点或是最重要的基础。

2.作业认真完成，错题及时订正，并让老师批改，找出自己的错误与不足，再向老师请教。

3.学会控制自己的思想，做事不要三心二意。

4.放学后和下课后充分放松自己的脑子，把上节课所讲的东西统统忘掉，你可以和朋友谈谈游戏，没有朋友的同学可以看看电软，总之不要让自己的神经紧绷。

5.回家要大致温习所学的内容，吃好喝足，保证身体及大脑所需的营养（我没开玩笑），并保证充足的睡眠。（睡眠8小时以上。）

6.多做运动，保持身体强健，不做书呆子或病秧子。

以上就是我的经验，或许有些奇怪，可是这就是我学习生活中必做的事，朋友们不妨试一试，也许能对你有些帮助。最后PS一句：零羽你说新疆3月就开网可靠吗？希望尽快恢复网络。 ——新疆 王栋

恩，我了解，你也是因为好久没有写检查了，所以才找不到信纸的吧。不过没关系，反正你没用卫生纸来写信，我就已经很感激了。

零　啊，好像很~久没有听到过蔬菜汁的名字了，没想到现在还有人关心他，这家伙终于可以在九泉之下瞑目了（泪流满面的缓缓升天了……）。闯家之地，责任重大，我就是有心偷懒……（风林：哈？你说啥?）那根本就是一派胡言嘛，只要我还在一天，就一定会全力以赴的做个好家长~还请大家一起监督吧。

王同学的这种情况还是很常见的，就拿本人来说吧，基本上每年都会有一段时间犯这个毛病，干什么都没动力，除了吃饭、睡觉、工作之外，没有心情去做别的事情（这就是俗称的五月病~）。当然了，这只是一时现象，很快就能恢复到正常状态中来。通常来说，恢复的契机就是游戏新作，当我看到自己喜欢的新作公布之后，心情瞬间转好，立马就来了精神，不知是否与你看到电软时的心情相同呢。

对于王同学的心得，我就不多说什么了（啊，版面又不够了~）希望大家能当做一个参考吧。关于网络的问题，据悉在1月中旬就开始陆续恢复了，算算日子，现在应该已经能上外网了吧。再次祝愿你能早日上网~

已经到了春暖花开的季节，大家没事的时候一定要记得多运动运动，比如活动活动手腕之类，多给闯家写两封信~

TNT.A 迟到不是好孩子~

这期迟到了！虽然已经不是第一次……我也要给点处罚，所以这封信也跟着迟到了。我知道迟到不是你们的错，也知道不是有意的，但我让回函迟到却是有意的！

零羽没有少女抗性，这是谁说的了？我忘记了。不过，我记得是在一次客串《掌机迷》的时候，那边的某人说的。这是真的吗?我看不像，因为拥有“机战魂”的热血男对这方面应该不敢兴趣的（我就是）。

现在主要关注的方面已经从NDS转向PSP了，为什么？因为GUNDAM！因为喜欢高达，我要买PSP，可它却涨价买不起了……又因为喜欢高达，我买MP5，可它才买一年就废了3次了。老天，喜欢高达有罪吗？为什么受委屈的总是我！我不宅，我只是喜欢高达，虽然我看起来一副宅相。老天，《高达W》我才看到25集，该死的NBGI又不肯在NDS上搞一两部有料的高达动作游戏。为了高达，我连钱都不要了，这点还不够吗?

看来之前的猜测是对的，Mr。零羽果然很宅。嗯嗯，很好很强大，很黄很暴力。至于我嘛，钢之魂永存我心！对了，最后问一句，PSP的降价期是几月，大概会降多少，1500能搞定只加8G的棒子的组合吗？谢谢了。 ——广西 梁华毅

果然是迟到了，因为我手中同时有你写的两封信……不过这不比较不知道，一比较才发现，每次你写信用的都是相同规格的纸，而且好像还都是下半边?不知上面那部分你用来做什么了？（千万别告诉我是擦屁屁了……当然了，擤鼻涕也不行~）

你这不说也就罢了，我没有少女抗性？嗯，能说出这话的，还是在掌机迷的，不用猜，就是他了（放心，除了腹黑男同学没有第二个~）。

呃，梁同学啊，为了高达，你都肯连钱也不要了，居然还敢说自己不宅。要让我说，你才是真宅，我才是伪非（我要钱，不要高达~）顺便，很黄很暴力的是我们对面那屋中的某个英文名称开头的第一个字母是“A”的大BOSS，至于我嘛，跟他相比的差距还有很远~很远。

据我所知，卖游戏主机的JS们一般都会在春节、五一、十一以及寒假前、暑假前将价格提上去，反过来，也就是说非大型节假日的前后，以及开学之后的日子中，主机的价格就会相对平稳。比如说呢，现在，就是现在，4月份前后的主机价格不会很高，目前PSP单机也就是1300不到，再加上一个150左右的8G棒子，都还不足1500。就是套机的话（乱七八糟的东西都有）1600也都能拿下了。



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 水晶or冥碑，你会变成哪一个？

小编们，大家好，我是最新加入DR FANS行列中的，很抱歉没能找到信纸（因为好久没有写检查的缘故）。

首次接触DR呢，是从我那阔阔的女……同、同学那，她可是个FF迷，可又舍不得容颜青春，于是我这个游戏大师（惭愧，仅仅在FPS和RAC方面有所造诣）就成了她的露希，看着眼前自己日思夜想的PS3也只能垂涎三尺了。可苦于没接触过RPG的FF，也是硬着头皮玩下去，最后在书店看到了DR（感谢魔女）。

在初次与DR邂逅，就注定与它共度一生一世，都不分开，零羽的攻略棒极了。游戏已经过半，由于考试降至，暂离魔掌。DR给我们带来全新的游戏资讯及动态，对于我们单机玩家帮了不少大忙，上期DR攻略堪称完美，这期DR又给我们带来了最新游戏资讯，FPS大作更是目不暇接，没有DR，可能我的2010将会是灰色的。我已经从魔女那预支“薪水”，到黑心书店BOSS那订了半年的DR，以后就可以准时看到DR啦！

最后有一个问题，“龙哥热线”中的龙哥与《数码娱乐导航》中的龙哥不是一个人吧？

祝DR越办越好，祝小编们……嗯，这个嘛，下次再告诉你们。——山东 刘占涛

露希同学很幽默，话说我上学那会儿写检查的时候从来找不到信纸（因为好久都没给杂志写过信了）。大伤元气写出来的攻略能对你有帮助，真的是让人感到欣慰啊~

其实龙哥就坐在我的旁边，我可以跟你保证，此龙哥非彼龙哥。天底下同名同姓的人太多了，尤其是较为大众化的称呼，那相同的几率就更高了……百家姓里龙这个姓氏排行第256位，凡是个性龙的人（男性），都可以称为“龙哥”，对吧~

最后，还是要小小的批评露希同学一下地，既然你要祝福，那就写出来嘛，别让我看到一半去猜后面的话啊~这次登出了你的来信，别忘了下次把没写完的话给补上啊~



TNT.C 挑战强敌，虽败犹荣~

首先，为大师哥零羽童字的光荣上岗热烈鼓掌！（掌声般的雷鸣）零羽童字，恭喜你正式接管闯家（希望阁下不要被像本王这样神经质的读者搞得脑血管爆裂而死为好）

好了，话不多说，进入正题。正如一代文豪——鲁迅先生曾经说过的那样：“时间就像是海绵宝宝脑子里的水，只要愿意挤，总是会有的。”于是本王挤出一点时间来蹲马桶，一边蹲，还一边挤粑粑，挤着挤着，也就挤出了这封信。（众人：捂住口鼻，脸色发青）

其实也没什么好说的，就是今天早上，班里的一个大个子抢本王的DR，本王二话没说，冲上去就和他掐来起来。其实当时如果本王多带些肉包和老酒，也是有机会打败他的。唉！（看着夕阳）世事不如人意啊。他当着很多童鞋的面把本王推到了，不过本王没哭，还抢回了DR。所以本王一直觉得当时自己表现得很坚强。虽然使用武力很对不起本王“团支部书记”的称号（低调、低调），但用这种方式夺回自己喜爱的东西，感觉也不错。

对了，本王很喜欢贵刊的连载漫画，3Q!

本王会常给家写信的，白——（如果零羽童字你有强烈的想登我信的欲望，请不要克制。）——安徽 王童成



“童字”，小王同学的称呼方式还挺有意思，有个问题务必请你回答，你用“掌声般的雷鸣”是想把我劈死吗~假借祝贺，前来行刺？来人，把这个自称本王的家伙拖出去打屁屁。

在我拿到信封时就觉得有股怪味，拆开信封之后味道迅速扩散，对门一个正在吃方便面的家伙随之倒地……令人百思不得其解，看过信后才知原由~（那家伙也真够倒霉的）为了报复你的这种卑鄙行为，我决定也去厕所给你写回信……不过无奈电脑搬不走，我也没有本子，所以这次就先放过你吧。

打架可不是好孩子，虽然说我也并不鼓励打架这种行为，但也不能太懦弱，跟比你强的人打架，那是需要很大勇气的，还是应该小小的夸奖你一下，勇气可嘉。对于你的提问，有一个很好的解决办法，你可以把回函卡抄一遍啊，这样既写了回函，也不用撕书，顺便还能练字，多好啊。至于字数嘛，绝对不是越多越好哦，把你想写的内容写完了，足以。

闯关族、讲笑话（冷~）

刚入手一美国国旗，被当成叛国贼的我中午回宿舍睡午觉，结果醒来的时候发现我被大绑在床上，盖着美国国旗，耳边放着《战争安魂曲》……——山东 刘占涛

你还在为孩子染上网瘾而担心不已吗？你还在为亲戚沉迷网络而痛心不已吗？把他送到新疆来吧！——新疆 王栋

有一个寝室在6层的同学，下课后回寝室发现没带钥匙，于是下楼找阿姨拿，再爬上来开门，然后下去还钥匙，之后再爬上来，发现门紧闭，隔壁一同学经过说，看你门没关，我就帮你关上了……——河北 王宇

在神经病院里，一名医生问病人！你干什么呢？病人回答，我写信呢。医生又问，给谁写的？病人回答，给我自己。医生再问，写的什么内容啊？病人急了，对医生说，你神经病啊！我没收到，我怎么会知道内容呢？——辽宁 李驰

在一个大学中，有一个班全是漂亮MM，后来，他们班换了一个班主任，是一个帅气的无可比拟的大男生。一天上课，他面前的一二女生突然做出挑逗的动作说，上课多无聊啊，不如我们来点刺激的？老师想了想说，好吧，下面我们开始突击考试！——安徽 唐旭东

外科医生拿着一个花环走进了手术室，患者问，这些花环是干什么用的？外科医生回答说，手术成功了，这些花就献给我，不成功的话，就献给你……——新疆 王凯亮



270期回函中奖读者：东北 赵权（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

总273期 2010年第06期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……

性别 ……

年龄 ……

职业 ……

电话 ……

QQ ……

外号 ……

邮编 ……

联系地址 ……

E-mail ……

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□桔梗 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、聊聊春节发生的故事吧

8、同时有3款以上你一定要玩的游戏，你会如何呢？

9、你觉得PSP上最经典的游戏是那一款？

大话电玩

5月预定发售的官方中文版FF13有何看法？

有无很想接触但一直未接触的系列？

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

你问我答 有问必答

龙哥热线

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

第二百七十二期

春节归来想要继续自甘堕落每天除了吃喝拉撒睡就是玩游戏看片但是因为要回编辑部上班所以只能郁郁但还没估计也终不了的龙哥

Q　DS上的复刻版DQ6终于出了，这个游戏以前我用SFC模拟器也玩过几次，非常的喜欢。不知这次的DS版有什么变化，变化大不大？记得原来的SFC版的隐藏BOSS需要将全部职业都练到5星以上才行，这次还是如此吗？　（湖南衡阳 张宁）

个人感觉基本没啥大的变化，但是怪物同伴系统被砍掉了，这也是被许多NDS玩家所诟病的地方，不过也可以看成是为了避免注意力的分散，例如怪物同伴中的龙和离散金属都大幅强化。这次只需通关一次再去梦之世界达玛神殿的地下调查正上方发光的地板就会打开隐藏迷宫，途中会经过一个类似主角出身那个村子的地方，与左上角屋里的人对话可以选择让村里的人变成4代、5代中的角色或是魔物，变完不可再更改。隐藏BOSS这次即使在20回合内解决掉看完真结局后也可以再去反复打，这点和SFC版有区别。将全部职业都练到5星以上的话去达玛神殿与转职大神官对话可以得到装备后不遇敌的戒指，绝对的好东东。上上期杂志有本作的详细剧情攻略和研究，包括隐藏BOSS的打法等，你可以参考一下。

Q　小弟准备今年暑假期间买一台次世代主机，目前在X360和PS3之间犹豫，360上适合我口味的好游戏更多，而且可以当"5元党"，PS3也有几款大作是我喜欢的，而且听说最近被破解呢？现在还是比较倾向于购买360。它们各自预定在今年下半年推出的体感设备我也很期待，特别是微软的NATAL，感觉这个东东如果能用好了，应该能做出非常有趣的游戏！不知道龙哥对NATAL有什么看法？　（江苏无锡 秦路）



←微软的体感设备NATAL，其技术的应用面绝非仅限于游戏。

恩，PS3确实已经被破解了，估计很快就能比较成熟了。不过前几天PS3厚机突然全球性挂掉，虽然第二天就被索尼恢复，但龙哥个人猜测很有可能是索尼正在准备对付PS3的破解了。因为目前已成功的PS3破解就是针对厚机的，依此看来，PS3以后的破解与反破解之路很有可能遵循现在PSP系统固件不断升级的争斗，而且在更关键技术突破之前，会比PSP方面更难。说到NATAL，龙哥个人也是非常期待的，索尼的GEM就是针对游戏设计的，只不过比Wii要更强化了一些，但NATAL给人的感觉就真是技术和理念方面的革新了。更确切的说，NATAL技术未来的应用范围绝不仅仅是游戏，包括其他许多需要用到人机交互的场合都将是NATAL技术的目标。按照微软的行为风格来说，花那么多钱研究这种技术绝不可能仅仅是为了一款游戏外设，背后的"野心"大大地。最近，以制作《神秘海域》闻名的顽皮狗公司的创始人之一Jason Rubin就说："我认为现在Natal的影响已经超过游戏这个领域了，现在通过这个神奇的物件我们还可以做一些游戏之外的事情。我相信微软公司可以在下一阶段因为Natal的发售而卖出更多的XBOX360主机，即便是那些不玩游戏的人也可能因为Natal而购买。"之所以能够对Natal产生这样高的期望，Jason 认为这个神奇的设备提供给人们一个完全交互式的空间，一个通向娱乐世界的窗口。消费者完全摆脱了传统游戏的模式，进入的是个完全可自由掌控的世界。龙哥总是私下里怀疑：或许我们离科幻小说中脑波进入虚拟世界的时代已经不会太远了……

Q　NDS游戏《重装机兵·钢之季节》中赏金怪物里的"グラマ-スタ-リン"用BSコントロ-ラ查看他的位置"レッドバピ"中，但我在那里进进出出好几十次了都没有碰上，请问龙哥它是可见的吗？还是在行进中随机　上的？2、我买了一块R4烧录卡和一块1G的原装金士顿TF卡，内核我用的是最新版，MOOSHELL也下了，但我把MP3电子书等下载进去后，放在了SCHINESE的目录下。装入NDSL开机进入R4的界面，但没有发现我拷进去的MP3等，请问该怎么操作？　（浙江宁波 李克）

1、**グラマ-スタ-リン**这个最强大的战车型怪兽就是在**レッドバレ**-中途随机遇到，你只能多去转转碰运气了。这家伙攻击力很高，注意恢复HP不难战胜，之后其就会成为你的战车。话说，最新消息NDS上即将发售重装机兵的正统续作了，这次可是启用了大量原班人马，甚至号称红狼都会回归！虽然钢之季节这一作让我比较失望，但是冲着红狼还是要期待一下新作的，可惜的是，这次的主角，有着"史上最强LV1"之称的家伙，长相实在是太挫了，有点不能忍受啊。2、直接把MP3放进TF的根目录下或是自己新建一个文件夹，然后选择"多媒体"播放即可。

Q　1、GBA上《赛尔达传说·不可思议的帽子》中，风之宫殿的所有钥匙怎么获得？2、GBA上《牧场物语BOY版》上后山有一块大岩石，用LV5才能打碎，是否用秘级锤子，可我用秘银打了一天也打不碎，怎么办？　（山东日照 陈亮）

1、在有四个骷髅头的地方，先利用纵分身推开上面石板，再用横分身把石板推上去，拉开关得到钥匙一把，从左边落到1F，检起第一把钥匙。之后在需要击破一个石像的地方，用分身踩下左边的机关门就会打开，上去变小后再去左边激活石像，干掉它后拉开关掉下一把钥匙，再缩小后落入下方空洞到1F，往右进入房间再变大能拿到心之碎片，左下的石版可以推，回到有钥匙的房间，检起第二把钥匙。得到挖掘手套后继续往右回到拿地图的地方，开左边门，拉开关后冲刺过桥，往右击破三个魔手出现魔法阵，继续往右，避开机关后用分身下去踩机关，第三把钥匙就会出现，回到刚才打三个魔手的地方，变小后通过滚柱下方的门往左走，进入小洞内可以挖到最后一把钥匙。按照地图的标注穿过最后一道门从右边的空洞中掉下去就能得到BOSS钥匙。2、秘银锤子是LV4的，级别不够，当然打不碎，需要LV5的诅咒之锤，在湖之矿场第59层出现，将其连续装备10天就能升级成LV6的祝福之锤了。

Q　请问，《最终幻想12》中的两个召唤兽金牛座·轮回王，和天蝎座·不净王该怎么才能收到啊？我搞了半天也没找到，郁闷死了。　（广西北海 杜羽飞）

金牛座·轮回王入手条件：去**カオスナブレウス**湿原的声**を**失った路找**マクレイオ**，对话时选择2，再完成以下全部任务：完成讨伐任务04 地下水路**に**消**える**、06 落**とし**物**にはモブがつく**以及罪**は**许**してモブは**许**さず**，得到水门钥匙空**き**家的手纸以及碎片一个→进入**ガラムサイズ**水路，把全部水门打开，按照东、东南、东、西南的顺序开关水门，其实就是11、4、11、3、4，听到特别音效后在对面取得碎片→去**ダラン**家附近和**フイロ**对话→去地上中央广场的喷泉和失去记忆的女性交谈→去**バザ**-区和市场的商人对话（每个商人都问问）→魔法店找到帝国兵，对话中选择两次第一项→去**ダウンタウン**水门入口找**カイツ**→去找**フイロ**，找到了失去记忆的女性，选择"直行"直接到魔法商店和帝国兵对话，剧情后碎片入手→去**ダラン**家，把全部三块碎片交给**マクレイオ**的另外一个弟子，得到勇气**のメダル**→去帝都**アルケイディス**，在魔法商店找到其中一个弟子，然后去旧市街找政民**オツト**，得到月银**のメダル**，把它还给那个弟子后得到爱**のメダル**。以上任务结束后，返回**ナブレウス**湿原找**マクレイオ**对话；再去**まどろみへ**诱**う**平原，由北侧的秘道进入永远**を**见下**ろす**高台，在最高处的寺庙发生剧情；去死都**ナブディス**，分别打死两个BOSS后即可与轮回王**カオス**交战。天蝎座·不净王的入手条件：首先完成讨伐任务04"地下水路

に消える"，在这个任务中取得手纸，完成任务落とし物にはモブがつく，在这个任务中取得水门钥匙。以上任务完成后，把ガラムサイズ水路的水门调整为：地图左、左下，进入第三处理区，找到这里的一个开关，打开；地图右、右下，进入第四处理区，同样有一个开关，打开。然后把水门调整为中间两个，进入第一处理区，在下部和不净王战斗获胜后取得。

Q 龙哥，你好。我准备购买生化5的AE版，这次是想要买张正版。我有点搞不懂，好像这次的AE版既有人叫导演剪辑版的也有人叫黄金版的，请问到底是怎么回事？这两者有区别吗？还有就是，这次有没有港版？我知道没有中文版，但是港版有没有呢？我们这的游戏店老版说有。另外，看杂志报道说能继承5代的记录，具体该怎么继承呢？是自动的吗？ （河北石家庄 林河）



←XBOX360上只有黄金版，而没有导演剪辑版，并且是通过下载的方式。

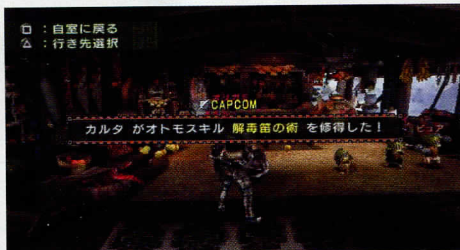
呵呵，其实严格来讲，AE是"Algernative Edition"的缩写，可以理解成导演剪辑版；至于黄金版则是"Gold Edition"。两者的区别主要在于AE也即导演剪辑版只有PS3版，而且只有日版和亚版，没有什么所谓的港版，他们所说的"港版"其实就是亚版；而黄金版则是有PS3版和X360版，是美版和欧版。AE版是由一张蓝光盘收录；黄金版的PS3版也是一张蓝光光盘，X360版则是以一张原生5的光盘附加下载码的形式推出。AE版随主机语言的变化游戏所显示的语言也将变化，主机语言是中文和日文的情况下游戏是用日语显示，语音还是英语；主机语言是英文的情况下游戏是用英语显示，语音英语；不过不管语言怎么改变游戏的标题依旧是BIOHAZARD5，不会变。黄金版也是随主机语言的变化游戏所显示的语言也将变化：主机语言是日文的情况下游戏是用日语显示，语音还是英语；主机语言是中文和英文的情况下游戏是用英语显示，语音英语，不过不管语言怎么改变游戏的标题依旧是RESIDENT EVIL5，不会变。游戏记录继承方面，AE只能继承日版和亚版的生化5（PS3）；黄金版可以继承美版、欧版和港版的生化5（PS3或360）。

Q 以前对PS3上的《恶魔之魂》这款游戏还不怎么在意，虽然在论坛上也看到不少玩过的人说这游戏挺不错，不过一款正版也不便宜，所以一直在犹豫。前几期杂志的2009颁奖那个特别策划里，才发现国外媒体竟然给了这个游戏这么高的评价。于是终于下了决心买了一张二手正版盘回家玩，发现这个游戏真是很深啊。好像还有类似善恶度的设定，我查了一下，好像是说有分为世界倾向的黑白还有个人倾向的黑白，听着很复杂的样子，龙哥能不能给详细说明一下？还有，就是这个游戏好像既没有金钱的设定也没有经验值的设定？一切都是通过魂来强化么？ （天津 罗杰）

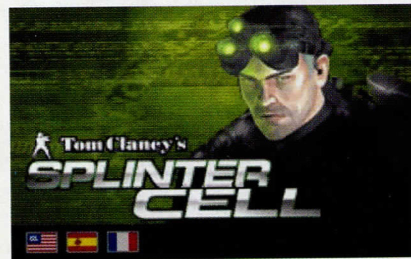
《恶魔之魂》确实是一款挺有创意的游戏，不过这游戏最好玩的一点就在于联机时的互动，单机玩的话就会乐趣大减了。你提到的世界和个人倾向的问题，确实存在，和善恶度的设定差不多，各自分为黑白两种（也即善恶）。单机游戏时这种倾向就只受自己行为的影响，联机时则会受到所在服务器全体玩家的影响。世界倾向影响道具和隐藏敌人的出现，个人魂魄倾向影响唯一一个暗杀者NPC的出现。世界纯白时游戏难度降低，大部分道具可以入手；世界纯黑时难度会上升，隐藏原生和黑影超强敌人出现，只可入手部分道具。大部分地图内的NPC，在黑白下会有不同的分身。世界和个人倾向黑白变化方法种类很多，最常见的影响因素包括：使用黑石侵入他人世界，故意被杀，3-4回纯白；单机时反复跳楼就会导致世界变黑；召唤他人、使用复活魔法或同世界白的方法，或讨伐BOSS，会使个人倾向变白；杀死NPC或杀其他玩家，就会导致个人倾向变黑。本作没有经验值和金钱的设定，全部由魂来决定衡量。杀死敌人以及道具xxxx之魂都可以转化为自己的魂值，值得注意的是BOSS的魂不要转化，都有特殊用途。升级加点是基本消费魂的地方，魔法和奇迹的学习需要消费魂魄，道具的购买修理也需要魂魄。最后，BOSS的要么是用来学魔法，要么是用来升级改造武器，由于魔法需要同1个魂的复数多个，所以往往要多周目才能凑全。

Q 有两个PSP游戏的问题向龙哥请教，希望能够得到回答。1、《怪物猎人P2》中，片手剑与双手剑哪个推荐新手用？现在接村长的杀桃毛兽王爆鬼人化很难打啊，血太厚了，蓝箱子里提供的音爆弹好少，有什么诀窍没？2、PSP上《仙剑》怎么安装？我放在"PSP\GAME150\"下，怎么一进就进到了DOS画面？ （湖北天门 张扬）

1、片手剑虽然攻击力偏低，但攻击比较灵活，还可以防御，不收刀使用道具也很霸道，很适合新人使用。双手剑的主打就是爆鬼人化，一般都用强走药或者耐力消耗减少的技能来配合使用，不太适合初期，也不适合新手。观察好桃毛兽攻击的破绽，桃毛兽怒了攻击力不低，不要和他硬拼。音爆弹＝鸣袋＋爆药，鸣袋可以打龙啊、怪鸟啊这些获得，爆药可以从老婆婆那里随机购买。另外还有MHP2自制任务工具，不但可以自制任务还可以添加官方任务，从网上下载官方任务文件就行了。2、解压文件后把"PAL"和"PAL%"放到"GAME150"下，运行后就会进入你所说的DOS画面，此时再输入"C:\program files\pal\pal.exe"即可。



Q 不知道龙哥喜不喜欢分裂细胞系列？我还是挺喜欢的。同为潜入和藏匿风格的动作游戏，我个人感觉虽然前两作还有不如人意的地方，但是分裂细胞成长的非常之快。如果仅就单纯的潜入部分的内容来讲，我个人甚至觉得比合金装备系列更好，当然，在剧情等方面是无法与MGS相比较的了。但是，我还是很喜欢这种风格，基本上这些年的系列作品都有打穿过。对了，分裂细胞历代的作品剧本好像都是汤姆·克兰西写的，据说此人在美国也比较有名，龙哥能不能给介绍一下这个人？ （广东广州 Fisher）



←分裂细胞系列的主角费舍尔也是大家都很熟悉的了。

没错，龙哥也认为分裂细胞在潜入作战方面确实做得相当不错，相较于MGS，让人感觉更加的真实。汤姆·克兰西最初走红，是于1984年以一部《猎杀红色十月号》打破了美国出版界一片低迷景气，可谓军事小说界中的一朵奇葩。原本没没无闻的他，自此成为美国畅销书排行榜上的常客，作品更曾缔造了蝉连榜首数周、上榜数十周之久的佳绩。虽然他没有实际的军旅生活经验，却能靠着平日对科技、政治及军事等领域的涵养和深度理解，以时事为背景，铺陈出一个个紧张刺激的冒险故事，其中涉及国防情报作业的逼真描述，甚至还一度引起相关单位的密切注意。克兰西的作品一向布局广大，深入情治、政权斗争、军事战略等各个层面，结构严谨；故事中主角的设定，往往融入了他本人的道德意识及价值观。克兰西的著作除了《猎杀红色十月号》、《红色风暴》、《爱国者游戏》、《克里姆林宫的枢机主教》、《迫切的危机》、《恐惧的总和》、《冷血悍将》、《美日开战》、《总统命令》、《宝剑计划》、《虹彩六号》、《熊与龙》等精彩小说之外，另有报导高科技武器的军事专著《核子潜舰之旅》、《装甲骑兵团之旅》、《战斗机联队之旅》及《海军陆战队之旅》等。其中部分作品已改编为脍炙人口的卖座电影。从游戏改编而成的同名小说甚至一度荣登美国纽约时报的平装小说销售榜前十名，不过，这本军事谍报小说虽然跟游戏一样挂上了"汤姆.克兰西"的名字，但其本人只能算是分裂细胞的创意及概念催生者，实际上分裂细胞游戏系列的剧本是由其他人来完成的。这本改编小说就是由一位属名为"大卫·迈可斯（David Michaels）"的作家所撰写，其实此人就是007电影系列多部作品的小说版作家"雷蒙班森（Raymond Benson）"。

Q 1、GBA上的《最终幻想战略版A》中，刺客的A技能"石化"和即死的那一招有什么区别？2、《牧场物语·矿石镇的伙伴》中放牧时可以用石头/木头代替栏栅么？和女神结婚有什么好处？ （陕西宝鸡 何大川）

1、石化和即死都是当时战斗不能，即死是人直接倒下，头上出现距离真正死亡的回合倒计时，过了0之后，角色不能复活，之前是可以复活的；石化不会出现倒计时，可以用解除石化的回复。刺客的技能中，"息根止"是令对手战斗不能（也就是"即死"），"封印"是令对手石化，另外"恶梦"是催眠并进行死亡宣告，都是很强力的技能，如果再配上"狙击"的话……角色完成每个任务都有相应的奖励道具。2、可以，围栅栏的目的主要有两个：防止放到牧场上的动物遭受野狗袭击；防止放到牧场上的动物四处乱走，方便把它们收回小屋时。不过因为木头过些日子就会腐烂从而无法维持栅栏的效果，所以最好优先考虑石头，石头不够用的时候再用木头加以补充。和女神结婚需要得到全部女神之玉、全部作物出货、钓到全部的鱼、女神好感度达60000以上、拥有大床、游戏时间5年以上、到教堂忏悔选择想和女神结婚选项并得到原谅，这样就能和女神结婚。不过结婚后她还是会留在泉里，在家里是见不到她的。



人生游戏……

SCE所制作的休闲类小游戏一直都有着很好的口碑，最为该类型的最新作品的《百万吨碎片》也是同样很不错。本作游戏的画面风格非常简单，剧情方面也没有什么值得一提的精彩地方，不过，穿插在其中的小段子还是比较搞笑的，尤其是几个小模式中的内容，都非常有意思。另外，本作的操作十分简单，上手非常快，普通模式也基本没有难度。但这并不意味着本作没有研究的价值。专业难度下，那变态的时间限制，可不是一般人能接受的。所以说，本作既适合水平不高或时间不多的玩家来消遣，也同样适合动作游戏高手来挑战。上期为大家写了两页的小攻略，那么、本次为大家奉上的是一篇取材于《百万吨碎片》的小漫画。漫画的内容继承了原作中的搞笑风格，让人看完后难以止住的放声大笑。不过，别看漫画中的几位同学很不幸，也许……人生游戏并非全是倒霉事，像图中左下角那个区火星会餐的格子不就挺浪漫的嘛，（什么？你说是直接被扔到火星上去？……那、我收回前言）。

□文/零羽

战地系列最高峰 反叛连队再战！

大受好评的《战地反叛连2》终于发售了，抱着一颗无比期待的心开始了游戏，经过一段时间的尝试，深深感受到本作的确没有辜负笔者长期的期待，无论是单机还是联网游戏素质都达到了一个全新的高度。游戏的画面和表现以及整体的作战氛围几乎可以和《使命召唤》系列一较长短。本人主要关于游戏的单机战役模式的流程、多人联网模式德介绍。

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

PS3 X360	本刊译名：战地 反叛连2		2010年3月2日	
	FPS	EA	59.99美元	美版
	BD/DVD	1-24人	720P	17岁以上

单机大幅强化，剧情跌宕起伏！

Operation Aurora

剧情中主角小队趁着天黑悄悄登陆，没想到途中被敌人发现，一时间炮火纷飞。剧情后登陆，跟随着同伴前进，按RS就能下蹲前进，途中桥上的士兵用匕首从背后捅死。和同伴会合后，获得机枪，跟着大部队走，目标是白色框指定位置，随后小队兵分2路，主角跟着1名同伴沿着右侧楼梯走，干掉几名敌人，到达敌人的防空火炮处。击毙全部的敌人，毁灭敌人的据点，跟着同伴前进汇合后爬梯子向上。

终于来到了光亮的大自然！一路跟着小队前进，走到一片草地，剧情后穿越战场，来到架空吊桥，通过后遇到接头人士看来是自己人。剧情后跟着同伴走，来到了敌人的基地，同伴一声令下，向敌人发起突袭，LB可以投掷手榴弹，一路冲杀到基地内部，按B登上军用吉普车，随后玩家角色主要控制机枪扫射，车子的行驶路线由同伴掌控，途中会遭遇2辆敌人的吉普，攻击消灭车上的全部敌人后到达目的地。下车前进，随后右转，注意途中躲在左右2侧的敌军。



到达大门处，按LT在门上安置炸弹，拉开距离按RT引爆炸开大门。进入内部跟着同伴前进，途中会不断遇到敌军，全灭到达潜水艇处，剧情中虽然众人成功脱离基地，剧情后本章节完结。

The Cold War

剧情后推进，在悬崖处听从队友的指令，随后一齐开火全灭下面的巡逻队，下去后右转前进。随后发生剧情，由于上级命令只能眼睁睁看着我军俘虏被敌人枪杀。接着穿越广场，转过建筑物遭遇敌军和装甲车一部，使用枪榴弹（方向健左右切换）轰炸。随后是一场大混战，注意正前方远处2楼和房顶有敌人的枪榴弹和火箭筒兵，优先消灭。左转遇到的敌军基本上位于远处的大轿车内。进入房间冲上2楼，全灭外面广场敌人，这里注意敌人的手榴弹数量比较多，敌人蜂拥而来，同时配备了装甲车，剧情中我军的空中支援部队待机，使用LT锁定前往左侧的装甲车后，RT确认攻击目标，一连串的空中打击后，敌方势力基本全灭。



沿着道路前进，迎面遇到敌人的战车和小股敌人，全灭推进到宽阔的场景，这里敌人配备了火箭筒兵和机枪台，枪榴弹轰炸机枪台，火箭筒兵位于敌人防线的最后方，要寻找好的射击位置干掉他。全灭后进入驾车枪战环节。没什么太多难度，后面出现的装甲车，需要在转弯的空隙中射击其爆露出来的位置。

Heart of Darkness

丛林战，本人的最爱。趟水前进上岸，到达提示点发生剧情，随后房屋外面四周出面大量敌军，建议就呆在屋里从窗口射击外面的敌人，消灭得差不多后，从侧面前门出去。



右侧远处高地有个火箭筒兵，射杀后海上出现敌人快速炮艇，快速跑到前面敌人火箭兵所在，拾取地面的火箭筒，炸掉海面的炮艇。走到提示点，乘坐小艇沿着河前进到底，上岸后继续前进。

爬上山顶，调查设备蓄力B按键后，调查装备补给箱，然后走下山，全灭村庄的敌人，前进来到提示点河边，上船后RT加速，LB射击。将船一直开到陆地上，用船炮轰击对面的敌人据点。随后步行前往提示点，途中木材贮备场会隐藏有不少敌人，一定要小心。沿着路继续前进，再次穿越敌人一个据点后本关结束！

Upriver

沿着路前进，匕首干掉守卫，接着小队兵分2路，主角使用狙击枪，听候同伴的指令，"Fire when Ready"，也就是打雷声音的同时可以射击，这样遮盖了枪声，干掉岸边的警卫。接着陆续赶掉出现的巡逻兵，最后2个会在中间汇集停止，此时2枪击毙目标达成后，和同伴穿越据点村庄，随后的道路中会有闪光弹陷阱，缓慢移动，出现提示按B健排除。如果走得过快，很容易引爆炸弹，招来众多敌军。全灭村庄敌人，沿着悬崖边缘前进，随后，眼前出现了断桥和敌人据点，狙击枪干掉左右2侧的警卫塔，随后跳进小河，左转前进。走到提示点，右转登陆进入敌人据点内部，全灭敌人，注意提示点附近有个火力比较猛的机关枪台，用手雷搞定。



继续途中会遭遇撞击车，使用流弹枪击破，在山坡上有武器库可以切换武器，在类似废弃公园场景，消灭敌人剧情后会有坦克冲出来，失去旁边的火箭筒，2下炸掉，最后切换成了手枪，快速接近敌人用手枪爆头击毙，本关结束。

Crack the Sky

开场首先控制直升飞机机枪，向着地面敌人部队

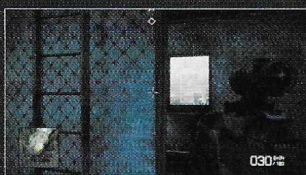
扫射即可，注意优先干掉敌人的火箭筒兵。落下飞机后，跟着同伴跳到底层，一路前进，沿着盘山楼梯向上走。到达顶部，突入敌人基地，在大门处，敌人的抵抗相当顽强，空降部队会在房顶降落。全灭外面的敌军后，进入房间，房间内也埋伏有敌人，小心前进，调查控制中心发生剧情。



随后穿越基地，从山的另一侧向下走，全灭基地敌人，驾驶吉普前进。驾驶吉普需要注意的几点，目的是追逐前面的几辆机车，雪道本身比较窄，所以车速要控制住不要太快，玩家主要的精力放在驾驶吉普上，同伴会进行射击。一段比较长的追逐战后，本关结束。

Snow Blind

沿着路前进到达提示点发生剧情，随后右方会出现敌人部队。敌人会从2条道路和房顶出现，房顶通常出现的是火箭筒兵，需要优先干掉。全灭敌人后，提示右侧出现敌人，跟着同伴补位，注意山道右侧的房顶上会出现火箭筒兵，正前方会不断出现敌军，战斗到一定时候，敌方出动均用直升飞机，前往提示点拾取火箭筒，攻击命中3次炸掉飞机，发生剧情。剧情中，主角和同伴失散。



剧情后操作主角前进，同伴通话告诉主角，在地面留了指示弹，跟着闪光走就可以了。另外，外面的风雪比较大，看到主角呼吸急促且眼前朦胧，就踢开房门（RB），进到旁边的屋子里面取暖，恢复体温，注意中间一定要用加速跑才行。

不断地依靠房间恢复体力，然后消灭敌人，最终来到了终点，我方队友驾驶着直升飞机救援，干掉房顶的火箭筒兵，走入提示房间，到2楼爬梯子到达房顶，剧情后本关结束。

Heavy Metal

金黄色的秋季……小队奔驰在笔直的道路上。本关分为坦克战和直升飞机战。

坦克战，LS控制坦克移动，RS控制炮弹方向，LB射击，RB放大瞄准，RT加速，LT减速倒退。第一阶段任务，消灭前往全部的提示目标，注意保持坦克移动躲避火箭筒。

第二阶段，控制直升飞机，LB上升，RB机关枪，RT导弹攻击，RS移动后退，全灭地面目标结束。



第三阶段，坦克战，驾驶坦克向前推进，途中会遭遇敌方的坦克部队，因此移动的速度不要过快，最后将敌人的据点夷为平地，本节完结。手拿轰炸定位器，定位3个提示点后，LT瞄准后，RT定位，炸掉3个指定点后开始步兵突入。前进途中注意对面楼上的机枪台，用枪榴弹炸掉。走到底发生剧情本关结束。

High Value Target

开场是战车对推进，途中会遭遇2次敌人的埋伏，依然是优先消灭敌人的重武器。在第3次遭受到攻击后，我方战车被毁。随后接受突入敌人据点寻找目标的任务，一路冲杀，消灭敌人的小股力量后，追踪到下水道，从管道内到达房间内发生剧情。

Sabgre Del Tord



主角小队来到了沙漠地带，上吉普前往提示点，炸掉目标后剧情。随后地图出现3个指示点。沙漠风暴中能见度非常低，进入类似峡谷的窄道上，前往高处出现多个火箭筒兵，基本分布在左侧高地上。前进途中遭遇敌人的2架直升飞机，利用旁边的对空炮或者地上的火箭筒都可以，击毁2架飞机，沿着路继续前进，到达目标地点，剧情后前往剩下的2个据点。

ALFPA

驾驶吉普前往提示点，干掉全部敌人，随后再次驾驶吉普，到达红色框提示点，剧情后完成。

BRAVO

吉普行驶途中小心沿途的火箭筒兵，到达最后1个提示点附近，下车从侧面的通道进入碉堡内部。沿着道路走，直升飞机飞过后，遭遇到第一波敌人，全灭后来到城堡广场，这里的敌人数量众多，稳扎稳打，全灭后，跟着同伴穿越广场，经过右侧的门继续前进。来到最终提示点，全灭敌人，随后敌军直升飞机出现，幸好旁边就有火箭筒，2发命中后，最后1个据点确认完毕。



随后前往提示点，注意接下来需要驾驶沙漠摩托才能够通过最后的障碍，到达提示点，有一堆集装箱挡住了去路。仔细观察集装箱上面，在左侧集装箱群的上部有几个汽油桶，攻击后剧情中几个集装箱落下形成了道路。驾驶摩托通过集装箱形成的道路，一路狂飚冲入提示点发生剧情。剧情后，向着前方的窗口走，随后下蹲跳跃穿过第一个窗口，接着左转穿过下蹲穿过右侧的舱门，右转直行走到底，空中有可行走的铁架子，向上跳跃，通过架子到达最高处，侧面有个舱门进入后发生剧情。本关卡结束。

No one Get Left Behide

一路走到提示点发生剧情，拾取旁边的狙击枪，敌人火力比较猛，但是数量不算多，基本分布位置在正前方田地、右侧方位道路旁边。全灭敌人后，敌方出现坦克，在主角所在房屋后方的空地有武器箱，调查更换火箭筒，轰掉坦克。剧情后跟着同伴前往下一个提示点。

途中在村庄内遭遇2个敌兵。到达提示点与同伴汇合，随后的目标，山坡下面的敌人据点。武器库就在旁边，更换狙击枪，先干掉右侧警戒塔上的敌兵，随后全灭下方谷底的敌人。下去后先前往蓝色提示点，拯救我方的俘虏一名，然后返回道路驾驶战车。汽车只能开到营地边缘，下车后一边消灭敌人一边穿越营地前往提示点，营地后面有窄的木桥可以穿行，到达提示点后拯救了我方俘虏。



随后驾驶摩托前进，到达提示点，剧情后可以在旁边的武器库更换武器，眼前又是敌人1个据点，塔楼上的敌人优先处理，消灭前方敌人后，后方冲出了敌人坦克，再坦克右侧一排房屋内有火箭筒，炸掉坦克途中出现铁架子障碍，攻击铁架左侧边缘的油桶，炸开通路。上坡后左侧有个停靠的直升飞机，进入用飞机机枪爽快的扫射前方的敌人，全灭后走到提示点按B登上飞机，注意地面的火箭筒步兵，地面的战车、空中的直升飞机，注意最后2架直升飞机，需要尽快消灭，否则对方会采用自杀撞击。成功着陆后剧情，叛国者自然没有好下场，剧情后本关结束。



Zero Dark Thirty

剧情后，来到敌人据点，首先干掉左侧方位房顶上的机关枪台，这里推荐使用火箭筒，接着不要扔掉，继续前进，在前方楼上会出现第2个机枪台，随后继续前进。远处有敌军枪手，左侧房子旁边有狙击枪。走到提示点，遭到敌人远程炮火攻击，注意指挥官的提示"GO now"，此时可以移动，随后躲在旁边的房屋或者石碓后面。如此反复到达提示点，沿着路槽走，前方房屋内出现敌军，埋伏都是远程狙击手。继续前进的途中，会遭遇狙击手和装甲车，来到提示点，进入内部通道。



通道内也有敌人埋伏，前行右转出门来到外面，全灭敌人后前进途中忽然遭遇燃烧的汽车，快速后退到底，等到它爆炸后继续前进，上楼梯到达高台，发生剧情，同伴们互相激励坚定了前行的信心。

Force Multiplier



前行不断消灭敌人，大量敌人都埋伏在右侧对面，消灭后，要注意前方高台的狙击手，经常埋伏在穿越的道路另一端。随后上楼到达提示点发生剧情。剧情后沿着下水管道走到提示点，爬楼梯到达提示点发生剧情，小队登上了敌人的飞机内部。

AirBorne



登上飞机，剧情后用刀子干掉第一个敌人，然后换枪击毙冲过来的敌人，上楼梯右转到提示点补充弹药，随后沿着道路前进，穿越门干掉无防备的士兵，走到玻璃屏前发生剧情。剧情后右转上楼梯，随后是一连串的强行突破。冲到驾驶舱剧情，随后安置炸弹，炸开屏风后，枪攻击设备几次，任务完成。脱逃跳伞中，敌方光头BOSS扑上来，随后是用手枪空中击毙光头，靠近后射击即可，最终我方4人小队粉碎了敌人的阴谋，流程攻略到此完结。

□文/goingame

充满魅力的网战系统 二十四人战斗升级白热化！

Rush（突击模式）

突击模式是2代新增的游戏模式。在突击模式中，玩家同样分为两个阵营：攻方和守方。攻方有100兵力值，守方有无限兵力值。此模式主要在于对于电脑终端的攻防战，攻方进攻中如果成功破坏2个终端，则守方就会撤退，如果成功逼退3个回合的守方，则攻方胜利。当然，由于攻方的兵力值有限，因此如果在成功攻占之前，兵力值为0时，守方就获得胜利。另外，每成功攻占1个回合攻方会获得30点的增援。游戏人数：32

Squad Rush（小队突击模式）

可以理解为小规模的突击模式，玩家分为每方4人的2个阵营，规则方面则和突击模式相同。游戏人数：8

Conquest（征服模式）

征服模式承袭了一贯战地系列的风格，本作中大幅度强化。在2代中，参与的玩家可选择2个不同的势力。每一方都有所谓的兵力值，这个值决定了战斗双方的胜败。战斗主要任务就是去争夺地图上的3个战略要点，当任何一方的兵力值为0则失败。一方成员阵亡或者对方控制了2个以上的战略要点的时候，兵力值都会减少，夺取占据要点可以恢复失去的兵力值。游戏人数：32

Squad Deathmatch（小队死亡竞赛模式）

在小队死亡竞赛模式中，24位参与的玩家分为6个小队，6小队之间进行混战，尽可能的多杀其他小队的玩家，分数首先到达上限的队伍获得胜利。



网战丰富武器载具装备全解锁！

CHECK POINT 01
WEAPON 突击兵

主武器



AEK-971 Vintovka

俄军标准配置突击步枪。AEK971的开发初衷是在全自动射击的同时保持射击精度。

全自动，威力较低，射速较高。

AEK-971是由位于俄罗斯科夫罗夫的科夫罗夫基础机械设计局（Kovrov Machinebuilding Plant），AEK-971的口 绞 .45 x39mm。

AEK-971有二种发射方式：半自动和全自动。AEK-971最主要的特点是使用了中央研究精密机械制造局（TsNIITochmash，Central Institute for Precision Machine Building）在1960年代中期由彼得·安德列耶维奇·特卡乔夫（Peter Andreevich Tkachev）研发的平衡自动反冲系统（Balanced Automatics Recoil System，BARS）的回转式闭锁枪机系统，这种技术最早由AO-38使用。所谓的「平衡自动反冲系统」是指AEK-971的导气装置有两个导气室和两个导气活塞，第一个导气活塞和正常的一样使导气杆运动，而第二个导气活塞则与配重装置连接且运动方向与第一个导气活塞相反，这种同步反方向移动的配重装置抵消了射击时的后座力，使步枪在全自动射击时非常平稳，达到提高精准度的效果。



XM8 Prototype

全自动，威力较高，射速中等。

XM8是美国一种由美国陆军负责开发的轻重量突击步枪系统。XM8的一个独特的特点是它的模块化。它的模块化可以快速修理，更换枪管长度，甚至更换口径。除了基本零件外，XM8对XM29进行了很好的补充。

具有步枪和榴弹发射器，紧凑型步枪299mm长枪管，折叠枪托。自动步枪，508mm长枪管，折叠支架，4倍瞄准镜、30或100发装弹夹等装备。



F2000 Assualt

全自动，威力低，射速高。

比利时FN公司研发生产的全自动突击步枪，全部F2000共有3种型号，可以胜任任何情况的战争。F2000 Assualt口径5・56mm，整体为无托结构，大量采用聚合物部件，外表光滑，呈流线型，结构紧凑。带有40mm榴弹发射器及折叠式机械瞄具型，可戴夜视眼镜使用。



HK416（游戏中显示为M416）

德国产突击步枪。是日益过时的M4/M16的改良版本。相比M4，故障率大大下降。

全自动，威力较高，射速较低。



Stg .77 AUG

全自动，威力较高，射速较低。

AUG步枪是在1960年代后期开始研制的，其目的是为了替换当时奥地利军方采用的Stg. 58（FNFAL自动步枪）步枪，于1977年正式被奥地利陆军采用，并命名为Stg. 77（意思是"1977型突击步枪"）。该枪的主要特点有：塑料制的武器主体，采用望远瞄准镜为标准瞄具采用望远瞄准镜为标准瞄具，模块化设计：由相同机匣和动作部件为基础所组成的各种不同的武器（自动步枪、轻机枪、卡宾枪）的模块化系统一件表现突出、耐性良好的奥地利产突击步枪。高机动性决定了她杰出的近战能力。



AN-94 Abakan

二发点射，威力高，射速低。

AN-94（或称Abakan，阿巴甘）是俄罗斯在1994年开始生产的现代化小口径突击步枪，当中的AN是Avtomat Nikonova（尼科诺夫自动步枪）的缩写。AN-94由Izhmash工厂设计及生产，在1990年代与AK-74M参与新一代制式步枪竞争，俄罗斯军队最终采用AK-74，而AN-94则小量配发给俄军精英部队、部份警察部队和内务部（MVD）特种部队。AN-94曾以高射速闻名于世，在两连发点射时其射速可达1800发/分钟。与AK-74相比，其射击精度有较大提高。



M16A2

M16是美国军方给由阿玛莱特AR-15发展而来的步枪家族指定的代号。它是一支突击步枪，使用北约标准的5.56毫米弹药。M16曾经是1967年以来美国陆军使用的主要步兵武器，也被北约国家使用，更是同口径中生产的最多的枪械。

M16A2是M16突击步枪的一种改进型。M16A2所作的改动较多，除了新的膛线之外，还加粗了护木前的枪管，增加枪管的抗弯曲性能，减缓了连续射击时的过热，提高了单发精度，枪机也被重新设计，将原本的全自动模式改成了3发点射模式。

装备1



C4 Explosive【C4塑胶炸药】

默认携弹量：3

布置上限：6×（3）

C-4（英文全称Composition 4）是一种塑料炸药。塑料炸药也叫高聚物粘结炸药（PBX），其基本原理是将易爆化学物与塑料粘合剂材料结合起来。突击兵装备通用枪械时的配套装备。可粘附在载具与建筑物上，威力巨大。



40MM Grenade【40MM 高爆榴弹】

默认携弹量：1/1

40毫米榴弹是一种军用榴弹，用于各式各样的榴弹发射器，在多国军队内服役。40x46毫米，为一种低射速榴弹，在突击步枪上装备榴弹发射配件。增加步兵战斗单位对防御，对机车作战能力。



40MM Smoke Launcher【40MM烟雾弹】

默认携弹量：1/1

俗称烟雾弹。在突击步枪上装备烟雾弹发射组件。使用后能产生烟雾，主要用于掩饰步兵单位前进突击等。



40MM Shotgun【40MM特种榴弹】

默认携弹量：1/1

配备在突击步枪的散弹发射组件。

装备2



Ammo Box【便携式弹药包】

布置上限：1

战斗中可及时投掷使用的弹药补给道具.投掷后后在一定的范围内可为我方友军提供弹药补给。可补给量为9个单位。

职业专长1



Red Dot Sight【内红点瞄准镜】

又名反射式瞄准镜，在突击步枪上装备内红点瞄准镜，具备瞄准速度快，对焦点在目标上而不用在准星上，双眼同时睁开瞄准视野开阔，实战距离(300米内)精确度很高等特点。



4X Rifle Scope【4倍率望远式光学瞄准具】

四倍率瞄准镜。装备在突击步枪上，可增广镜视野，放大倍率高，适宜中距离作战。

职业专长2



Marksman Assault Rifle Training

提升突击步枪的精准度，主要体现在改良枪托和握把。

CHECK POINT 02

WEAPON 工程兵

主武器



9A91 Avtomat

全自动，威力高，射速低

这把俄制武器提供高容量弹夹和近距离高速射击的能力，高机动性和消音功能让这把武器很快成为了俄罗斯POLICE的标准装备。

俄罗斯图拉仪器设计局(KBP)生产的9A91短突击步枪。该枪采用无托式设计，全枪较短，便于携带，同时具备消音功能，而且还可配用榴弹发射器



XM8 Compact

全自动，威力中等，射速中等

美国陆军武器研究发展与工程中心(Armament Research, Development and Engineering Center，简称ARDEC)开发制造，全模块化的武器系统，共有4个型号，分别为：基本型，精确射击型，重型枪管自动步枪型，和紧凑型。XM8的模块化部件包括了枪管、枪托、弹匣、瞄准系统，可以很迅速地更换这些部件而改变成不同的型号。总性能更适合近距离作战。



Scar-L Carbine

特种部队战斗突击步枪（SOF Combat Assault Rifle，SCAR）轻量型版

全自动，威力高，射速低



AKS-74u Krinkov

AKS-74U（俄文为AKC-74Y）是在1979年被苏军采用的，是在AKS-74的基础上改进的短枪管型突击步枪。AKS-74U的典型特征就是枪管短，因此枪口初速也降低了，射程也相应缩短，是一种近距离自卫武器，另外还设计了一种20发容量的弹匣，方便车辆驾驶员或飞行员的携带。AKS-74U主要适合装备特种小分队、空降部队、工兵、通信兵、炮兵、车辆驾驶员、飞机的机组成员、导演部队及执法机构的特种部队。全自动，威力中等，射速较低。



Uzi

由以色列军官 Uziel Gal 在第一次以阿战争(1948年)后设计的冲锋枪。其基本设计灵感来自捷克的 Sa 23/Sa 26冲锋枪，使用气体反冲式原理、开放式枪机设计。优点是非常节省空间，整支枪的长度可以大大缩减。另外它的握把位于接近重心的位置。除了比较容易控制射击之外，在光线不良时更换弹匣也比较容易。

全自动，威力低，射速较高



UMP-45

德国产全自动冲锋枪，其多功能设定使得本枪成为了颇有名气的地面部队用近战武器。

全自动，威力高，射速低



PP-2000 Avtomat

欧洲萨托里2004军备展（eurosatory 2004）上初次公开的9mm口径PP-2000冲锋枪，外形非常新奇有趣。由图拉的KBP仪器设计局研制。

PP-2000的结构非常简单，零部件非常少，以简化维护作业和降低造价，全枪外形紧凑，机匣与握把和板机护圈由高强度塑料做成一个整体的部件。

全自动，威力低，射速高

装备1



RPG-7 AT【反装甲火箭发射器】

默认携弹量：1/3

通称RPG，肩抗式火箭发射器，直接攻击装甲单位能够造成大伤害。



Anti-Tank Mine【反坦克地雷】

默认携弹量：3

布置上限：6

触碰式机关地雷,具有敌我识别功能。由触碰引爆,对载具能产生极大的伤害。



M2 Carl Gustav AT【卡尔古斯塔夫反装甲无后坐力炮二型】

默认携弹量：1/3

肩抗式火箭发射器，牺牲了反装甲的威力换来更高的反步兵伤害



M136 AT4【M136 AT4反装甲火箭发射器】

默认携弹量：1/3

肩抗式火箭发射器，本武器最大的特点可以手动制导火箭的飞行方向，以攻击更加复杂的目标。

装备2



Repair Tool【维修工具】

主要用来维修载具恢复载具的装甲值，持续使用会产生过热情况，等待规定的时间后才能够继续使用。另外，电钻还可以用来拆墙和肢解敌方载具，对人当然也具备杀伤力……

职业专长1



Red Dot Sight【内红点瞄准镜】

又名反射式瞄准镜，在突击步枪上装备内红点瞄准镜，具备瞄准速度快，对焦点在目标上而不用在准星上，双眼同时睁开瞄准视野开阔，实战距离(300米内)精确度很高等特点。



4X Rifle Scope【4倍率望远式光学瞄准具】

四倍率瞄准镜。装备在突击步枪上，可增广镜视野，放大倍率高，适宜中距离作战。

职业专长2



Marksman Assault Rifle Training

提升冲锋枪的精准度，在冲锋枪上装备特制枪口制退器来提高射击精度。

CHECK POINT 03

WEAPON 医疗兵

主武器



PKM LMG

PKM是俄罗斯制造通用机枪，1969年的PK改进版本，主要改进了枪管及枪托底板。PKM获世界多个国家采用及仿制，包括塞尔维亚的Zastava Arms特许生产M84、保加利亚的MG-1及中国的80式机枪，枪身重量很轻。全自动，威力较高，射速较低。



M249 SAW

M249是美军以比利时Fabrique Nationale（FN）制造的FN Minimi轻机枪的改良版本，在1984年正式成为美军三军制式班用机枪，亦是步兵班中最具持久连射火力的武器。M249采用气动、气冷原理，枪管可快速更换令机枪手在枪管故障或过热时无须浪费时间修理，护木下前方装有折叠式两脚架以利于部署定点火力支援，亦可对应固定式三脚架及车用射架，M249对应弹链及STANAG弹匣供弹。



TYPE 88 LMG

中国产新一代轻机枪，全自动，威力较低，射速较低。



M60 LMG

M60式通用机枪是美国斯普林菲尔德兵工厂研制的，根据德国的通用机枪概念设计，采用导气式工作原理、弹链式供弹,枪机回转式闭锁，发射7.62mm北约标准弹。全自动,威力高，射速低。



XM8 LMG

轻机枪版的XM8，实际用途介于突击步枪与通用机枪之间，全自动，威力较高，射速中等。



MG36

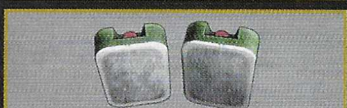
G36突击步枪改造而成的轻机枪，全自动，威力较低，射速中等。



MG3

二战MG42的改造版本，构造简单，使用方便。全自动，威力低，射速高。

装备1



Defibrillator【电击去纤颤器】

近距离内对死亡的友军使用可使他起死回生，同时兵力值+1。

装备2



Medic Kit【便携式医疗包】

上限：1，技能冷却：20秒

投掷后在一定的范围内可为友军补充体力。

职业专长1



Medic Kit Improved heal
【医疗包治疗强化】

提高补充队友体力的速度。



Red Dot Sight【内红点瞄准镜】

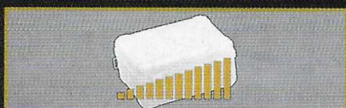
又名反射式瞄准镜，在突击步枪上装备内红点瞄准镜，具备瞄准速度快，对焦点在目标上而不用在准星上，双眼同时睁开瞄准视野开阔，实战距离(300米内)精确度很高等特点。



4X Rifle Scope【4倍率望远式光学瞄准具】

四倍率瞄准镜。装备在突击步枪上，可增广镜视野，放大倍率高，适宜中距离作战。

职业专长2



Medic kit improved range
【医疗包范围强化】

能够提高治疗范围到2倍。



Marksman LMG Training
【轻机枪精确射手训练】

装备重枪管提升轻机枪的射击精度，减少轻枪械在精确瞄准下的后坐力20%。

CHECK POINT 04 WEAPON 侦察兵

主武器



M24 Sniper

美国陆军的旋转后拉式枪机狙击步枪，发射M118弹。和海军陆战队的M40A1一样，M24 SWS采用雷明登700系统，重量轻而结构坚固的枪托由凯夫拉、石墨纤维和环氧树脂合成，枪托底板可以调节长度，瞄准镜为10×42的Leupold M3超级瞄准镜。M24 SWS从1988年7月开始装备美国陆军。



Type 88 Sniper

中国产半自动步枪,采用无托结构,具有精度高,可靠性好,操作方便等特点。



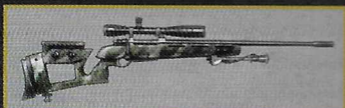
SV98 Snaiperskaya

SV98出自伊热夫斯克兵工厂，于20世纪末研制成功，2005年底正式采纳。SV98狙击步枪的战术定位专一而明确：专供特种部队、反恐部队及执法机构在反恐行动、小规模冲突以及抓捕要犯、解救人质等行动中使用，以隐蔽、突然的高精度射击火力狙杀白天或黄昏低照度条件下1000m以内、夜间500m以内的敌重要有生目标。



SVU Snaiperskaya Short

俄罗斯SVU阻击步枪改造版，牺牲了停止力与射击精度，初衷是为了装备俄军空降部队。



GOL Sniper Magnum

德国制造且被警察反恐怖对广泛采用的武器，后拉式设计，射程与威力的性能比出色。



VSS Snaiperskaya Special

由前苏联开发的狙击步枪。在射程上堪与一般无抑制器的突击步枪相较，大约在400米以内，装药量多，除了可以进行半自动单发狙击射击之外，再必要时也可进行全自动发射。



M95

M95是对M90的进一步改进，M95的重量更轻,主要的改进提高精度。主要用于反器材和反狙击作战。能够有效对付两公里射程内的目标。杀伤力比较大。

装备1



C4 Explosive【C4塑胶炸药】

默认携带量：3

布置上限：6



Mortar Strike【迫击炮打击】

使用望远镜针对一个定点进行锁定。锁定完毕后友军迫击炮部队将会对该点进行迫击炮打击。

装备2



Motion Sensor【动态探测器】

默认携弹量：2

布置上限：1

效果持续：19秒

投掷后在一定范围内探测敌军动态。探测到敌方单位后会有声效提示，并在小地图上标出其方位。

职业专长1



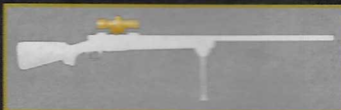
12x High Power Scope【12倍率狙击镜】

在狙击步枪上装备12倍率狙击镜代替默认狙击镜。



Red Dot Sight【内红点瞄准镜】

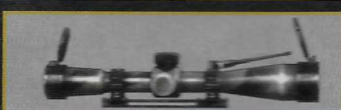
又名反射式瞄准镜，在突击步枪上装备内红点瞄准镜，具备瞄准速度快，对焦点在目标上而不用在准星上，双眼同时睁开瞄准视野开阔，实战距离(300米内)精确度很高等特点。



4X Rifle Scope【4倍率望远式光学瞄准镜】

四倍率瞄准镜。装备在突击步枪上，可增广镜视野，放大倍率高，适宜中距离作战。

职业专长2



Sniper Spotting Scope【狙击镜定位装置】

在狙击步枪的瞄准镜上装备自动定位装置

CHECK POINT 05 WEAPON 通用和载具

主武器 散弹枪



870 Combat

强力的复合式散弹枪，泵动式，威力高。



Saiga 20K Semi

俄罗斯产20号口径半自动散弹枪，使用弹闸供弹并且拥有着高射速。



SPAS-12 Combat

SPAS-12多功能散弹枪是弗兰齐公司设计的一种特种用途，军队和警察的近战武器，它最大的特点是可以选择半自动装填或传统的泵动装填方式操作，以适合不同的任务需求和弹药类型。泵

动式，威力高。



USA-12 Auto

南韩制造的USA-12是一件导气式、弹闸供弹的霰弹枪半自动，威力低，射速中等。



Neostead 2000 Combat

NS2000是一枝由南非Truvelo生产有限公司在2000年设计和开始生产的现代化犊牛式泵动霰弹枪（战斗散弹枪），发射12号口径散弹。利用管状弹仓供弹，两倍6发管状弹仓，可透过选择开关设置为左、右或交替等方式供弹。

主武器 其他



M1 Garand

美军二战标准配枪，半自动，威力高，射速低。



M1A1 Thompson

M1A1汤姆森冲锋枪，美军二战时配置的冲锋枪。同时兼备了高射速 与.45口径子弹的停止力。

全自动，威力低，射速高。



M14 MOD 0 ENHANCED

M14增强型战斗步枪，是更短的战术型M14步枪，获海豹部队采用，具有470毫米短枪管，高效能枪口消焰器，伸缩枪托，设有战术导轨以安装战术配件等特点。



G3

G3自动步枪是联邦德国研制装备的一种自动步枪。1957年成为联邦德国军队制式步枪，采用7.62mm弹药，具备优秀的停止力，全自动，威力中等，射速中等。

手枪类



M9

美军主打手枪。良好的射击视线与运动性抵消了威力不足的缺点。

半自动，威力较低，射速较低。



M1911 .45

1911式点45口径勃郎宁手枪作为美国军队的制式手枪长达70多年。虽然在1985年美军更新制式手枪（M9手枪）后M1911A1被替代，各种M1911手枪仍然被许多公司生产，提供给军队、执法机构、保安人员和民间爱好者。



MP443 Grach

俄罗斯伊热夫斯克的伊热马西公司展示了新产品贝加尔MP443“巴兹”（BARS）半自动手枪贝加尔MP443“巴兹”使用枪弹为9×18mm手枪弹。为了使用较大口径的枪弹，套筒部分做了改进。俄罗斯军队与警察的标准配枪。



MP412 Rex

贝加尔MP412 REX转轮手枪，是俄罗斯独立后由伊热夫市的伊热梅克公司开发设计的全新转轮手枪。型号后面的3个字母，“R”表示“转轮”，“EX”表示“出口型”。该枪是“新旧合璧”的独特的现代俄式转轮手枪。其设计独特，造型美观。枪管的外部设计，是按现代的方形外观设计的，从整体上看具有独特的形态。基本的击发机构，包括钢制的外露击锤，以及可单动／双动发射的扳机。转轮弹膛可装填6发弹。



Tracer Dart Gun

默认携弹量：1/3

标记定位枪，发射在敌军载具/步兵目标上，随后该目标将显示在友军的小地图上。同时，使用RPG和M2CG瞄准目标上的方块数秒后，将会出现距离读数，此时发射火箭将会产生制导的效果。



M93R

意大利伯莱塔公司为意大利特种部队研制的一种全自动手枪，在套筒左上方增加一个快慢机，可使其进行单发或3发点射射击。两种射击方式都能有效地控制手枪连发时的枪口剧烈跳动。适合近距离作战使用。

CHECK POINT 06 WEAPON 士兵专长

专长1



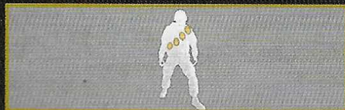
Lightweicht Combat Equipment【装备轻量化】

步兵单位的跑步移动速度提高1倍



Ammo Hip Bandolier【大容量弹药带】

步兵部队的主战枪和手枪子弹填充量提高1.75倍



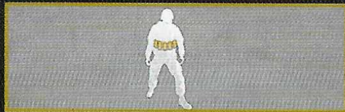
Grenade Vest【榴弹背心】

步兵部队持有的手榴弹和各式榴弹数量提高1倍



12 Gauge Slugs【12号口径脱壳独头弹】

使得散弹枪准星精准化，提高散弹枪的子弹射程，但是相反的，散弹枪原有的扩张杀伤力下降。



Explosives Leg Pouch【炸药腿带】

提升榴弹、C4、火箭和地雷的携带量

专长2



Ceramic Body Armor【陶瓷防弹插板】

强化防御效果，提高步兵单位的生命值



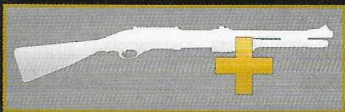
Magnum Ammunition【高精度子弹】

强化子弹效果，延缓子弹下坠提高射程，提升子弹威力



Improved Demolitions【高效混合炸药】

提升榴弹、C4、火箭和地雷的威力至1.25倍



Extended shotgun magazine

【大容量霰弹弹匣】

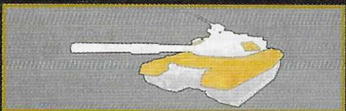
将散弹弹匣容量扩充2倍

载具专长



Electronic Warfare Package【电子战模块】

强化声纳设备，通过装备最先进的跟踪系统来强化车载动态探测器的探测范围。



Active Armor Upgrade【反应装甲】

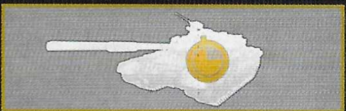
通过装备反应装甲来提升坦克战车等载具防御力，装备后受到的损伤大幅度下降。



Improved Warheads Package

【弹头强化模块】

通过使用钢制强化、火药快速燃烧的弹头来提升坦克等装载类攻击力



Quick Reload Package

【快速装填系统模块】

通过装备强化后的弹药机架来提升主武器装填速度，装填耗时间减少大幅度下降。



Smoke Countermeasures Package

【烟雾紧急对应措施模块】

通过装备车载烟雾散播器来释放烟雾，烟雾制造效果强，范围广



High Power Optics Package

【高级光学火控系统模块】

俗称视野强化。通过装备高级光学火控系统来提升驾驶席视野



Alternate Weapon Package【副武器模块】

驾驶席可以使用副武器进行攻击

主战坦克：同轴机枪

步兵战车：AT4导弹发射器

防空战车：.50重机枪

UAV：.50重机枪

武装直升机：地狱火导弹

运输直升机：热诱弹

無限のフロンティア EXCEED エクシード
スーパーロボット大戦OGサーガ

□文/零羽

NINTENDO DS NDS	本刊译名：无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说		2010年2月25日	
	角色扮演	NBGI	6279日元	日版
	卡带	1人	256MB	全年龄

SYSTEM.1 障碍物的破坏

在本作游戏的迷宫中，会出现各种各样的障碍物（石块、石像等）这些东西都是可以让主人公来破坏掉的，在破坏掉这些挡路的障碍物之后，还可以从中得到很多有用的消费性道具。除了普通的障碍物之外，游戏中还会出现黑色晶石这种特殊类型的障碍物，想要破坏此类障碍物，则需要达到一定条件（剧情中得到的贵重品），与普通的石块相同，在破坏掉这些特殊的障碍物后也是可以得到消费性道具的。


↑新参战的白毛修罗机是本作中最强的支援机体。

SYSTEM.2 梯子与藤条的使用


↑本作女主角的乳量仍然不敌一代目的楠舞神夜。

关于梯子与藤条的设定，也完全继承到了本作之中。在迷宫中当遇到有高低差的地段时，就需要通过这两样东西来进行移动了。具体的操作方法为：当主人公来到梯子或藤条前会出现提示，然后按住A键就可以使用了，需要注意的是，在梯子或藤条爬到一半时，如果松开A键就会滑落下来……运用这个设定可以到达不少隐藏宝箱的地点，取得相应的道具。另外，在游戏中后期9分钟大逃亡时，灵活的运用松绳子可以节约不少的时间哦。

SYSTEM.3 战斗画面中的数值解析

本作的战斗画面依然是继承了前作，不过对于没有接触过前作的玩家来说，想必会对SUPPORT、COM等数值感到陌生吧，没有关系，下面就来讲解一下这些数值的具体意义。

首先来看上屏画面，在屏幕的最下角左边第一个槽是气力槽（F.GAUGE）。此槽会根据战斗中我方角色做出的动作来相应的增加，游戏中每个角色的特殊技，都需要消费30%或是50%的气力才能使用。当气力槽积攒到MAX，也就是100%后，我方的任意一名角色就可以使用威力强大的必杀技了。使用完后必杀技槽会归0，然后继续积攒。



接下来看气力槽的右边，从上至下依次为HP、SP、COM。HP为角色的体力，HP降低为0后也就意味着该角色的死亡。SP为精神力，在战斗中，角色使用精神指令、特殊技或是援护攻击时都会消费掉一定的SP。最后一个COM是行动力，当我方角色进行攻击时，就会消费相应的COM点数，在正常情况下每个角色的COM上限是100%，在每回合开始的时候会自动补充一部分。不过当使用了相应的精神指令后COM的最大上限可以增加到120%或是150%。总之，只要COM点数足够，我方角色就可以最大限度的使用连续技对敌人造成重创了。另外，在使用道具的时候，也会消费掉相应的COM点数，如果通过交代指令，换上场替补角色的话，那么其初始COM只有50%。

最后来看SUPPORT，在前作中此项数值只表示援护攻击的次数，但是在本作中SUPPORT的定义发生了略微的变化。本作中SUPPORT表示援护攻击与支援攻击的使用次数。无论是使用支援攻击还是援护攻击，SUPPORT都会减1。在初始状态下，SUPPORT值为1，但当角色的等级提升到一定程度之后，SUPPORT的上限值还会增加，而使用特定的精神指令后，SUPPORT值也能暂时得到增加。由于每回合开始时SUPPORT值会自动回复，所以战斗时可以想办法节省COM以作备用，而SUPPOR值则不必保留，能用的话就全部使用掉。（前提是要保证SP充足……）

SYSTEM.4 特殊关键词解析



CRITICAL、GUARD、MISS、BLOCK、RESIST、E.GAUGE看到这些单词，估计英文苦手的同学就要犯晕了吧，实际上这些关键词在前作中已经出现，现在就让我们再来复习一下吧。

先看第一个CRITICAL，即会心一击。当出现此名词时，就意味着角色所使用的招式对敌人造成了比基本伤害值更大的伤害，而伤害的数字也变为白色。

接下来看GUARD，在我方角色对敌人发动攻击时，如果敌人防御成功，则会显示出该名词。此时我方角色使用的招式对敌人的伤害值仅为基本伤害值的50%。伤害的数值会显示为黄色，很容易辨认。

MISS就很容易理解了。当我方角色使用的招式被敌人回避后就会显示出此名词。不过，在本作中MISS并不是意味着“完全回避”，而是将伤害值减少到正常情况下的30%！伤害值则显示为浅蓝色。

下面来看BLOCK。与GUARD类似，都是表示敌人防御成功的意思。不过，不同的是，GUARD表示的是被我方角色击飞后的防御，而BLOCK则表示我方角色使用的技能几乎就没有打到敌人，其伤害值只有正常情况下的10%。要想破解BLOCK，则只有在最短的时间内使伤害值达到一定程度，就可以将敌人击飞了。而当我方角色在连击过程中使敌人落地的话，则BLOCK还会再开。另外，使用某些精神指令的话，可以无视BLOCK直接对敌人造成伤害。

接下来是RESIST。在敌方的角色中，有大部分是对某种异常状态具有免疫能力的，当我方角色对其使用附加异常状态的精神指令时，如果显示为RESIST，即代表附加异常状态无效。

最后一个是E.GAUGE，该词的全称是EVASION GAUGE。此项数值对于敌方角色来说是共同拥有的（与我方的F.GAUGE很像），在敌人角色遭受我方攻击时，此项数值就会不断的增加，当E.GAUGE涨满后就会显示出敌人的强制回避率（红色标记），在此状态下，我方角色攻击时，只要出现让敌人落地的情况，就会根据强制回避率的比例发生强制回避。在敌人成功强制回避一次之后，E.GAUGE槽就会恢复为0。由于大部分敌人在强制回避成功后都会进行反击，所以遇到高回避率的敌人时，还需谨慎行动，可能的情况下，最好使用精神指令脱力来强制降低E.GAUGE。另外，在每回合敌人行动前，E.GAUGE都会自动下降10%。

SYSTEM.5 关于支线任务

在本作中的大地图上，玩家可以发现有地藏菩萨出现，当玩家得到特殊道具之后，就可以去这些地藏菩萨处换取奖品了。特殊道具的取得，基本上都是由特定敌人掉落的，只要略有耐心，取得这些特殊道具并不算困难。下面就公布一下本作中地藏菩萨换取相关的内容。

地藏の笠	
入手方法	**エスメラルダ**城塞中的**テルティウム・ドール**掉落。
交换道具	军帽（ATK+2　DEF+2　SPD+2）
地藏の蓑	
入手方法	**ミラビリス**城中的**ワイバーン・ヘリアル**掉落。
交换道具	**アミタイツ**（ATK+2　SPD+2 TEC+2　GRD+2）
地藏のわらじ	
入手方法	**エスピナ**城中的**ナイト・ヘリアル**掉落。
交换道具	人鱼**の**泪（全异常状态无效）
地藏の前掛け	
入手方法	**バレリアネア**塔中的**エスクード・マスター**掉落。
交换道具	胜负**ふんどし**（男性专用　SP+90　DEF+8）
地藏の锡杖	
入手方法	**トレイデル?ボーデン**中的盗掘团?团长掉落
交换道具	胜负下着?熊（女性?**アンドロイド**专用　HP+200　ATK+12）

SYSTEM.6 通关之后的特典

本作通关之后，会提升保存记录，当再次读取该记录后，就可以开始二周目的旅行了。二周目开始后除了贵重品之外的道具会全部继承，一周目中所存留的银子也会全部继承，除此之后，游戏时间也仍然继承一周目。还有，在系统选项的游戏设定中，追加BGM设定与战斗BGM设定这两项（全部70首曲子，可以自由选择）。当然了，上述这些并不是最吸引人的地方，在二周目开始后霸龙塔上层的封印就会解除（入口在**シンディ**身后的龙嘴处），不过由于LV是不继承的，所以开始二周目的旅行后直接去挑战的话，会被里面的杂鱼直接秒杀。


↑阿克赛鲁与阿露菲米两人也糊里糊涂的来到了无限边境之中。

超越！全新世界中的大冒险!!

序章1 修罗と、姫と

在哈肯一行人干掉了原生种BOSS之后，无限边境中的各个世界融合到了一起，组成了一个全新的世界。这其中也掺杂了众人未知的新区域……修罗的乱入，以及妖精的归还！（由于本作的剧情是连接前作的，所以剧情内容上有不明白的同学，还是先去补习一下前作吧。）

霸龙塔内，二代目的主人公阿雷迪·那修正在与师傅讨论目前的状况，对于这个未知的新世界，二人显得有些茫然，此时、传说中的妖精族公主尼杰·哈曾走了进来，



据她的分析，目前众人所在的地方，就是妖精族的故乡、无限边境。自从“10年战争”时妖精族穿越以来，无限边境已经发生了很大的变化，尼杰的一番讲述，让修罗师徒二人对现状有了一定的了解。

随着霸龙塔内黑色晶石的出现，原本安置在霸龙塔的最上层，有着守护神之称的最强罗刹机、**アルクオン**也发生了异变，独自离开了霸龙塔。为了追回罗刹机**アルクオン**，阿雷迪受命准备出发，同时、可爱的妖精姬也提出了她的请求，作为妖精族的同盟，修罗众没有理由拒绝，于是阿雷迪的任务又增加了一项，追踪罗刹机的同时，顺路送尼杰回家……看着这个既不是值得信赖的大哥哥、也不是可爱的小弟弟，但却也是无口男的阿雷迪，尼杰只好妥协。

出霸龙塔后向右前进，进入**ジャイアント・マーカス**号。一路上破坏岩石向内部前进，在迷宫深处的墙壁可以打穿，继续前行遇到前作中的小魔女**キュオン**，进入BOSS战。战斗胜利后，**キュオン**加入我方的支援阵容。继续前进，在出口前遇到了**ヘイムレン**，再次进入战斗。战斗胜利后发生剧情事件，角色切换至W07、阿信这边。

序章2 机械たちの午后

开始后随之而来的便是一场战斗，战斗前KOS-MOS加入。从塔中出来后，一路前行，在灭魏城前，众人遇到了锡华姬，一番交谈之后锡华姬加入我方队伍，战力得到再次扩充。之后从向左侧继续前进，过桥之后再次发生剧情事件，阿信与KOS-MOS告别，视角也再次切换。

序章3 堕ちてきた男

机战OG系列中的人气角色、机战A中的男主人公，阿克赛鲁也被神奇的传说到了无限边境中，与他一起来的还有鬼萝莉、阿露菲米……来到这个陌生的世界后，二人貌似都失去了记忆。开始后从左侧前进，会发生剧情事件，前作中的男主角、哈肯登场。一番交谈后，双方都获得了一些对自己有用的情报，但当哈肯提出要带阿克赛鲁与阿露菲米回自己的母舰时，遭到了阿克赛鲁的拒绝，战斗随着开始……本次战斗可以说是极为不利，不过并不需要玩家获得胜利，只要能够撑上几个回合，就会发生剧情事件，强制结束战斗了。哈肯加入后，继续前行，从**シュラーフェン・セレスト**出来后，发生剧情事件，再次切换角色。

转了一个圈，又回到了本作的主人公阿雷迪这边。从**ジャイアント・マーカス**号中出来后，向东南方前进，直奔神乐天原。

第1章 天衣无缝の姫君

来到神乐天原后，在城下町的商铺中发生剧情事件，随后前往不死樱的祭坛。进入不死樱祭坛的使者之间后，发生剧情事件，前作中的女主角，大乳牛……不、是楠舞神夜加入我方队伍。

由于城内遭到了未知势力的突然袭击，祭坛的正面入口已经被封印了，所以众人只好从外壁返回。在返回城里的路途上，**カッツエ・コトルノス**加入我方的支援阵容。再继续前行后，与未知势力的敌人BOSS**ヘラ・ガンド**遭遇。在击倒**ヘラ・ガンド**后，众人了解到，原来这次的袭击只是敌人的一次侦查……确保城内无事后，出城向东侧前进，进入**ヴァルナ・ストリート**。

第2章 さすらいの赏金稼ぎ

迷宫的构造非常简单，基本上就是一路走到底。在行进的途中发生剧情事件，**ジョーム・ガンド**登场。战斗开始前，我方有哈肯破墙而出，前来助阵，进入战斗后，敌人BOSS也会召唤小弟进行增援。

战斗胜利后，继续前进。不久后就与前作中的女海贼**アン・シレーナ**相遇，难免又是一战，不过相比前次战斗来说，这场战斗是非常的轻松了。击倒**アン・シレーナ**后，她也心甘情愿的加入了我方队伍。

在走出**ヴァルナ・ストリート**后发生剧情事件，**アン・シレーナ**说她的母舰就在这附近，并建议众人上船叙话。经过一番交谈后，众人决定了下一个目的地，**ネバーランド**前部。通过**アン・シレーナ**的潜水母舰，众人很快便来到了**ネバーランド**前部所在的区域。

下船后一路向南，进入**ネバーランド**前部。刚进入后便是一场战斗。之后破坏挡路的障碍物继续前进，在存储点的右上侧有赏金首的手配书N的一部分，不要忘记取下。继续前进遇到了鞠音，剧情事件之后，从原本因电力供给不足而无法打开的大门处继续前进。

第3章 ゼロ・ナンバーズ

众人继续前行，不久后就遇到了W06**カルディア・バシリッサ**，战斗前阿信加入我方。战斗胜利后，从存储点的右侧坐电梯（先调查上面的开关后便可以乘坐了。），一路前行进入中央上部关闭的大门后，发生剧情事件。W03登场，一番对话后他召唤出了夜古铁，哈肯也不甘示弱的召唤出了幻影亡灵来与其对抗。需要注意一点，夜古铁在HP降低到一定程度后会自我修复，所以精神力尽量留在最后一气使用。

战斗结束后，发生剧情事件，众人返回到母舰进行商议，接下来的目的地是**エスメラルダ**要塞。出战舰后向东南方前进，在到达后，发现**エスメラルダ**要塞内发生了大爆炸，莫非是遭到了敌人的袭击？众人火速冲了进去，在到达武器库后发现了锡华姬。一番交谈后，锡华姬加入我方队伍，众人继续深入寻找**ドロシー**。

第4章 桃源乡の舞姬たち

众人一路前行，来到了**ドロシー**的房间，发生剧情事件，**ドロシー**没找到，却蹦出来个T-elos。将其击倒后，调查房间右上侧的雕像，得到“**金の棉棒**”，之后再调查中央上侧的巨大雕像。封闭的大门被打开了，进入后调查左上方的八音盒，再调查雕像，隐秘的隧道入口出现了。

进入密道后仍然需要破坏石像后踩机关来不断的前进。当众人到达最深处时，发生剧情事件。**ドロシー・ミストラル**与**フェイクライド**出现，进入BOSS战。理论上还是**フェイクライド**更强一些，所以还是优先击倒**ドロシー**吧。战斗胜利后，**ドロシー**恢复了神志，加入我方队伍。

出**エスメラルダ**要塞后，像西北方向前进，发生剧情事件。**サイレント・ウォークス**号上的小卖部已经更新商品了，再去下一个目的地前可以先上船补给、更换一下装备。

第5章 百の夜を接げるもの

进入**ヴァルナ・ストリート**后发生剧情事件，原来堵住去路的黑色晶石已经被**ヘイムレン**破坏掉了。在前进过程中，众人遭遇了敌人的**ヴァナー・ガンド**、？？？、**ライオ・ヘリアル**的袭击。成功战胜敌人后出**ヴァルナ・ストリート**，向西北方向继续前进，目标**ドゥルセウス**封墓。

当众人刚刚进入**ドゥルセウス**封墓后，便遇到了琥魔。利用哈肯的狙击封住2个杂兵的行动，可以非常简单的结束战斗。

战斗胜利后琥魔加入我方队伍。接下来需要推动石块来打开开关才能继续前进。在众人来到**ドゥルセウス**封墓的深处，有时空传送装置的房间后，发生剧情事件。沙夜与**ロック・アイ**出现，经过一番交谈后，**ロック・アイ**打算向众人展示他那强大的“实力”，随着他大声的叫喊，强大的“异界魔兽”出现了！……

第6章 新世界の魔兽

不过，这个“异界魔兽”似乎并没有打算听取**ロック・アイ**的命令，反而她倒是与哈肯等人十分亲热……因为，这个被**ロック・アイ**称为“异界魔兽”的人，便是前作中与哈肯等人共同奋战的同伴，妖狐小牟。一番闹剧后，气急败坏的沙夜与**ロック・アイ**只好强攻，众人也在小牟的助阵下展开迎战。



战斗胜利后，调查发出绿色光芒的墙壁后，出现新的通路。进入到**お果子の**部屋后，需要打碎蛋糕寻找3个零件，然后将其对号入座的放到相应的3个铜像上即可打开新的通路了。众人继续前行，在最深处遇到**クレオ・グレーテル**，进入战斗。

战斗结束后，**クレオ**恢复了神志，为了弥补过错，她不仅拿出自己珍贵的道具供众人挑选（提升：挑选后是要收费的……）并将直接通往入口的电梯打开，东西可以不买，直接乘电梯瞬间返回地面吧。

从**ドゥルセウス**封墓出来之后，可以先前往龙寓岛一趟。琥魔的小店里有新装备卖，身上的银子有富余的话，可以更新一下装备。之后从西侧迂回北上。在众人进入**シュラーフェン・セレスト**后，发生剧情事件。

第7章 力への意志

剧情事件完结后，众人一路前行。下了电梯之后众人遇到了久别的KOS-MOS，一番交谈，KOS-MOS加入我方队伍。众人继续前进，当再次下了电梯之后，**リグ・ザ・ガード**出现，进入BOSS战。

战斗胜利后，将通路右侧的电源开关打开，然后返回控制室调查电脑。接下来从储存点的左侧前进，打开电梯的开关，乘坐电梯继续前进。当众人来到传送室后，**ヘイムレン・シルバート**出现，战斗在所难免。

战胜**ヘイムレン・シルバート**后，众人继续前进，在**シュラーフェン・セレスト**的最深处，罗刹机**アルクオン**出现了。经过一番苦战后，罗刹机利用传送装置脱出，正在众人想办法进行追击时，传送装置再次发动，我方新的支援角色MO.MO.加入。



剧情事件结束后，原路返回。从**シュラーフェン・セレスト**出来后，向东侧前进，发生剧情事件。之后向北侧前进，目标**ネバーランド・后部**。在进入**ネバーランド・后部**之前，可以先去西北侧的**アプリエータ**城采购一番，如果银子不够的话，至少也要更换一下武器。

进入**ネバーランド・后部**之后，一路前行，途中发生剧情事件，阿克赛鲁与阿露菲米两人也来到这里独自调查，为了躲避WO3，他两一起跳进了W07的调整箱中，结果调整箱的盖子被盖上了……众人一路前行，当来到W07调整箱的房间后，阿信打开了调整箱，两人这才成功脱出。一番交谈后，两人加入主人公的队伍。再次启程，继续前进。没走多久就遇到了**アークゲイン**。

一番苦战之后，已经机能停止的**アークゲイン**发生了强制转移。无奈众人只好继续前进。调查左侧的装置后解开了之前的电子封锁，然后沿着该通路继续深入。在调查W03的调整箱时发生剧情事件。

第8章 灰は灰に、尘は尘に

剧情事件完结后，众人继续前进。在下一个区域，众人遇到了黄昏白骑与WO3，一番交谈后WO3撤退，黄昏白骑受命留下来解决众人。战斗胜利后，黄昏白骑完全沉默，此时阿露菲米利用她的特殊能力取得了黄昏白骑的控制权，黄昏白骑加入我方队伍。

众人一路向下前进，由于LV3的大门已经被改写密码，所以需要鞠音来帮忙。好在他目前就在不远的居住区内，于是众人前往居住区寻找鞠音。在居住区的最下方的房间中，众人发现了鞠音，就在她即将刷新LV3大门的磁卡时，电源突然中断了。无奈众人只好再跑腿去打开备用电源的开关。只好再次返回鞠音所在的房间，得到全新的磁卡。这回总算是可以打开LV3的大门，继续前进了。

穿过LV3的大门后，众人找到了WO3与WO5。一番交谈后**ピート・ペイン**再次命令阿信服从他，但结果仍然无效。愤怒的**ピート・ペイン**只好发动了**コード**PTP，强行控制了阿信。一番苦战之后，**ピート・ペイン**打算撤退，不过此时退路已经被众人封锁，面对觉体绝命的危机，WO3似乎毫不畏惧，此时他命令**カルディア・バシリッサ**发动**コード**ATA，就在众人惊奇之时，W03又向阿信下达了强制命令，发动**コード**ATA，毁掉这里的一切。而他自己则趁着众人的慌乱成功撤退了。

眼看即将失去自己的同伴，哈肯打算拼死解救阿信。在阿克赛鲁的帮助下，阿信成功的发动了**コード**DTD，强制解除了**コード**ATA的命令。剧情结束之后，众人前往**アプリエータ**城，由"美姬3人组"出面，强行会见了**アプリエータ**王，并在此见到了**ヘンネ・ヴァルキュリア**。一番交谈之后，**アプリエータ**王为众人开启了封闭的大门，**ヘンネ・ヴァルキュリア**也加入了主人公的队伍。

从**アプリエータ**城出来后，向东侧前进，穿过原来封闭的大门，前往**ミラビリス**城。在众人来到**ツアイト・クロコディール**后发生剧情事件，之后继续向东前进。进入**ミラビリス**城后，发生剧情事件。

第9章 无限の国のアリス

ミラビリス城中的石像可以破坏。从左侧的梯子下去后一路前行。当众人来到一个类似棋盘的地区后，要先解决4只乱蹦的石像后才能继续前进。接下来没走多远就再次遇到了T-elos，进入BOSS战。

战斗胜利后，继续前进。接下来需要反复的击碎石像，来打开开关，然后推箱子铺路。需要注意的是，最后的一组箱子上有标记编号，一定要把相应标记的箱子推到地板上才行。通过将全部的箱子铺好后，众人来到**ミラビリス**城的最深处，沙夜与**ヒルド・ブラン**登场。一番交谈之后，**ヒルド・ブラン**封锁了众人的行动，并试图通过此地的时空转移装置夺走众人的灵魂。就在危机之时，有栖零儿从时空转移装置中出现……

在零儿的协助下，众人很轻松的战胜了**ヒルド・ブラン**与沙夜。**ヒルド・ブラン**见势不妙赶忙撤退，但沙夜却独自留了下来。当然了，精明的沙夜并没有打算与众人拼命，而是想借众人之力帮她夺回被抢的"东西"……一番交谈后众人达成了一致，沙夜也留在了队伍中。

接下来的目的地是灭魏城。从**ミラビリス**城出来后，向东侧前进，之后北行。进入灭魏城之后，前行没多远，众人便发现了夜古铁。有了上次夺回黄昏白骑的经验，众人对于夜古铁的夺回信心大增。战斗胜利后，一切顺利，众人成功的收得了夜古铁。

第10章 レア・ハンター

收得夜古铁后，众人乘坐电梯继续前进，经过了一段漫长的道路之后，众人终于找到了罗刹机**アルクオン**，此时**ヘイムレン・シルバート**也再次出现，一番交谈之后，罗刹机**アルクオン**再次逃离，众人则与再次开战。

战斗胜利后，**ヘイムレン・シルバート**打算再次撤退，此时MO.MO.叫住了他，并用华丽的变身吸引他的注意，然后用特技将他身上的碎石手套偷了过来。而此时的**ヘイムレン・シルバート**仍然没有察觉，同样华丽的离开了……

出灭魏城后，从南侧过桥，然后向西侧前进，目标、**エスピナ**城。当众人刚进入**エスピナ**城后，便遭到了杂鱼们袭击，轻松战胜后，众人继续前进，调查中央部分的巨大植物后发生剧情事件，之后将其破坏就可以继续前进了。

在途中会遇到一个关闭的大门，此时只要将左侧墙壁上的三个机关中的一个转动即可打开大门。当众人进入大门后发生剧情事件，**ゲルダ・ミロワール**、毒马头、毒牛头登场。一番苦战之后，**ゲルダ**让毒马头与毒牛头释放毒气，借此机会成功开溜。将房间内的小镜子击碎后可以发现开关，踩踏开关之后返回1F，新的通路出现了。从新的通路前进来到接见之间的门口，不过这里被强力的结界所封印，暂时无法进入。此时尼杰提议先找到妖精机，然后用妖精机的装备来破坏结界。

在众人来到2F的尼杰闺房后，意外的发现了妖精机。原来妖精机上残留了尼杰母亲的回忆，为了守护自己的女儿，妖精机才会把守在这里。这次妖精机没有撤退，在被众人击倒之后诚心的归顺了。回收完浴室中的隐藏道具之后，接下来返回接见之间的入口处，通过妖精机的强力装备，结界被轻易的破坏了。

第11章 マシン・ソウル

众人进入接见之间后，发生剧情事件。**リグ・ザ・ガード**带着百夜出现，并强行控制了KOS-MOS。战斗前，T-elos赶到助阵，不过有她没她都是一样的……战斗胜利后，乳牛姬大显身手，成功的破坏了**ヴエルトバオム**的种子。

从**エスピナ**城出来后，向东侧前进，前往**オリトリア**北西塔。进入后发生剧情事件。之后破坏塔内的电磁结界发生器就可以出去了。接下来前往**オリトリア**西塔，从这里出去时再次发生剧情事件。穿过了**オリトリア**西塔后，众人来到了**オリトリア**南西塔，途中需要将棺材状的石板推到指定的位置才能继续前进。从**オリトリア**南西塔出来后，向西前进，来到**バレリアネア**塔时发生剧情事件。

第12章 ダーク・ナイツ

进入**バレリアネア**塔后，紧跟着便是一场恶战。敌方的**マークハンター**、**ヴァナー・ガンド**、**ヘラ・ガンド**3人能力都很强。战斗时建议先干掉HP最少的**ヘラ・ガンド**之后是**マークハンター**，最后再收拾**ヴァナー・ガンド**。

战斗胜利后，继续前进。途中会遇到发出黄色光芒的墙壁，调查此处后就会打开新的通路。另外，将水晶状的装置破坏后会出现开关，踩上去后关闭的大门就会被打开了。一路前行没多久，众人就再次遇到了W03**ピート・ペイン**以及**アークゲイン**。

战斗胜利之后，WO3独自撤退。被抛弃的**アークゲイン**也在众人的修理下归顺了。从**バレリアネア**塔出来后发生剧情事件，之后进入**オリトリア**北塔。利用塔内的转移装置，再次回到**バレリアネア**塔，一路上的并雕像都可以破坏，当众人从电梯上下来后，发生剧情事件，前作中的大BOSS**エイゼル・グラナータ**正准备跟**ガグン・ラウズ**、**ロック・アイ**拼命，好在众人即时赶到，战斗前，**エイゼル**加入我方队伍。

战斗结束后，发生剧情事件。之后利用转移装置前往**ヴィルキュアキント**。一路前行，到达**ヴィルキュアキント**深处后，又一个原生种BOSS、**ヴェーゼント・リヒカイト**出现了。面对这个不完全体的家伙，众人一通狠扁，将其拍倒在地。解决掉了这个原生种后，阿露菲米似乎恢复了部分记忆——剧情事件结束之后，继续前进迎战**ジョーム・ガンド**。

第13章 轰き、霸坏せし者

在**ヴィルキュアキント**的最深部，众人终于找到了罗刹机**アルクオン**。不过此时的**アルクオン**已经被原生种BOSS附体，战斗在所难免。战斗胜利之后，原生种BOSS的灵魂被赶出了**アルクオン**，阿雷迪这次终于用自己的霸气控制住了**アルクオン**。收得**アルクオン**后众人决定赶紧离开这个鬼地方，在返回的路上琥魔还做起来小买卖……建议在这里补给一下顺便保存记录。因为接下来将会是……



当众人正打算逃离**ヴィルキュアキント**时，却发现因为原生种BOSS的完蛋，而使得**ヴィルキュアキント**也发生了大崩溃，接下来玩家需要在限定的时间内脱出。回去的路上有的障碍可以无视，还有一些地方已经被破坏，需要另选新的出路。在众人即将脱出时，还会有杂鱼追兵出现。另外，在逃亡过程中所遇到的敌人，也是不能逃走的，所以战斗中尽量使用节省时间的招式（比如优先设定消耗COM30%的强力招式等），总之，不要因为在战斗中消耗过多的时间而导致GAME OVER。

一场虚惊之后，众人成功的脱离了崩溃的**ヴィルキュアキント**。回到**アプリエータ**城后发生剧情事件。之后众人动身前往**トレイデル・シュタット**。从**アプリエータ**城出来后向南行进过桥之后向西，就可以看到目的地了。

来到**トレイデル・シュタット**前发生剧情事件，先向西南方向前进，调查冰原。剧情事件结束后就可以进入**トレイデル・シュタット**了。经过众人的讨论，决定从**トレイデル・ボーデン**前往冰原内部地区。

第14章 ファイター&ハンター

进入**トレイデル・ボーデン**后没走多远，众人便遇到了复制品的**アン**、**ドロシー**、**クレオ**3人，战斗胜利后3个复制品消失了。继续前进，在一间大屋子内众人见到了最后一名同伴，吾妻吼太（可怜的罗亚已经不再了~）一番交谈之后，吼太加入我方队伍。

在到达出口前，**マークハンター**出现，这此他还带了3只片那，不过仍然不是众人对手。战斗胜利后，走出**トレイデル・ボーデン**，前往冰原上的港口。这里有新型罗刹机**クロノス**把守，将其击倒之后就可以互换**サイレント・ウォークス**号了。回到**サイレント・ウォークス**号后众人开始商讨下一步的行动。在补给完后，选择波国北部上陆，目标**アイスベルク**监狱。

第15章 修罗の餐宴

下船后，众人一路南行来到**アイスベルク**监狱。监狱内牢房的铁门需要按正确的方向推动才能打开。一路绕行后，在左下方的牢房内，众人见到了毒牛头、毒马头以及百夜。战斗胜利后，破坏掉毒牛头、毒马头后面的冰块，向左侧继续前进。接下来的路途中会有很多水管，将相同颜色的水管开关打开后就可以放水结冰来铺路了。需要注意的是，后面有几个水管的出水口结了冰，需要先走到结冰处将管道打通，才能成功放水铺路。

来到放有魔镜的房间后，众人担心会有机关，于是骷髅头国王自告奋勇的前去试探，不过他这一试不要紧，魔镜再次发动，将他心中的几个重要人物复制了出来……解决掉复制出来的**ヘンネ**、**カッツエ**、**キュオン**后，该去收拾这里的BOSS，**ゲルダ・ミロワール**了。

经过一路的碎冰+开水管后，众人终于见到了冻镜**のゲルダ**以及操音**のヘイムレン**。一场恶战之后，二人败北，但阿雷迪却没有履行修罗的规矩，放走了**ゲルダ**与**ヘイムレン**（又给续作做铺垫了……）

从**アイスベルク**监狱出来后，原来被冰雪覆盖的区域已经恢复了原貌。**ゲルダ**的冻气消失之后，可以抄近路返回霸龙塔了。回到霸龙塔后阿雷迪向师傅辛迪报告了最近一系列的行动，看到因破坏了修罗的规矩而内心迷茫的阿雷迪，辛迪热心的鼓励他。

经过众人的一番讨论之后，决定了下一个目的地，神乐天原。从霸龙塔出来后向东侧前进，在过桥时发生剧情事件。看来不死樱确实发生了异变，众人一路急行，到达神乐天原后通过楠舞皇了解到了事态的发展情况。随即众人决定直奔不死樱祭坛。

第16章 世界を貫く沙罗双树

来到不死樱祭坛的入口处后，从左侧前进，调查通路墙壁上的勾玉后打开了隐藏通路。通过隐藏通路继续前进，在半路上**ガンド**3兄弟再次出现，这次他们可真的是来拼命的……击倒了**ヘラ・ガンド**、**ヴァナー・ガンド**、**ジョーム・ガンド**之后，众人继续赶路，从大段蔓藤爬上去后，众人见到了**リグ・ザ・ガード**以及最后一个百夜。

一番苦战之后，最后一个百夜也成功的被破坏，**リグ・ザ・ガード**也彻底倒下。不过，这从的封印工作却并不顺利，**ヴェルトバオム**的力量已经不是乳牛姬可以控制的了……此时阿雷迪提议，不如利用不死樱的力量来打开通往**アグラッドヘイム**的通路，直接冲进敌人的大本营决一死战。于是，众人在经过一番准备之后，踏上了不死樱的"彩虹桥"，前往**アグラッドヘイム**进行最终决战。

第17章 遥かなる战い、开幕

众人来到**シュテルベン・シュロス**后，被一扇封锁的大门挡住了去路。就在众人想办法如何打开大门之时，W03带着两只复制品的幻影亡灵出现了。虽然不知W03究竟是怎么来到这里的，不过一场恶战是在所难免的了。

经过众人的奋战，W03彻底败北。但他这次并没有逃跑。既然自己不能完成使命的话，那么他心甘情愿的将破坏W05的使命寄托到了W00、也就是哈肯身上。为了帮助哈肯，他一口气冲到被封锁的大门前，发动了ATA……

自我牺牲的W03炸开了**シュテルベン・シュロス**的大门，众人一路前行。迷宫中的通路，只要绕着圈子踩开关就会一一开启。通过最上方的转移装置，众人来到了**シュテルベン・シュロス**的最深部（转移装置发动的时候为什么会出现00的标记呢……）

ヴェルトバオムの树前，W05**ガグン・ラウズ**、**ロック・アイ**、**ヒルド・ブラン**三人已经在这里等候众人多时了。由于**ヴェルトバオムの**树吸取了太多的灵魂，而导致马上就会陷入暴走状态……W05终于向众人说出了他的最终目的，通过**ヴェルトバオムの**树的暴走，来打开通往新世界的大门，就像他们来到这里时一样……最终的3人都是实力强大的BOSS，相对来说还是**ロック・アイ**或**ヒルド・ブラン**比较弱一些，先从这两人中的一个下手吧，最后再收拾**ガグン・ラウズ**。好在这3人的强制回避只有40%，只要不出意外，还是不用连击被强制中断的。

战斗胜利后，W05将**ヒルド**与**ロック**的灵魂也献给了**ヴェルトバオムの**树。一阵闪光之后**ヴェルトバオムの**树开始暴走，用不了多久**アグラッドヘイム**就会发生强制转移了。此时，**ガグン**将**ヴェルトバオムの**树上的灵魂之力转到了自己身上，化身成为了**スヴァイサー**。就像刚才W05所说的，无论胜负，最终的结果都是一样，但尽管如此，阿雷迪还是决定要誓死一战，因为，他已经有了化解危机的方法……

别看这次敌人只有**スヴァイサー**1人，但其实力远远超过了刚才的3人组合。尤其是在**スヴァイサー**使用了"战栗"之后，一次范围攻击（3人）+单人必杀绝对能秒掉我方一名角色，如果运气不好的话，下回合直接全员团扑。到了这场最终之战，消费道具也就没有必要吝惜了，能使的就全都使了吧。另外，必杀技槽蓄满后可以考虑直接用魂+必杀的形式来保证稳定的伤害输出。



经过一番艰苦的决战，**スヴァイサー**终于停止了活动，阿雷迪与哈肯看准时机，使用合体技将**スヴァイサー**击飞，直接撞到了**ヴェルトバオムの**树上……原本应该已经发生的转移现象并没有出现，就在**スヴァイサー**疑惑之时，阿雷迪道出了真正原因。刚才他将**スヴァイサー**击飞时所用的招式名为"封魂掌"，现在**ヴェルトバオムの**树的所有灵魂都被他封印在了**スヴァイサー**的体内，所以**ヴェルトバオムの**树也就自然停止了活动。最后，众人全部出列，将自己全部的气力聚集起来，献给了乳牛姬与妖精姬，随着两人身上气力的增加，**スヴァイサー**连同**ヴェルトバオムの**树一起被彻底的封印。一阵闪光过后，**アグラッドヘイム**发生剧烈的震动，看来失去了**ヴェルトバオムの**树的力量后，这里已经要完蛋了……

从空中急速坠落的**アグラッドヘイム**之上，众人正在全力的逃命……当众人赶到**アグラッドヘイム**外壁的时候，突然发现了哈肯的母舰，原来是援军到了！不过，现在高兴的话，还早了点。因为突入**アグラッドヘイム**外壁的时候母舰受到重创，所以现在已经没有能力脱出了。不过万幸的是母舰的防护罩还健在，于是躲在母舰上的众人将防护罩全开，直接等着**アグラッドヘイム**的迫降……

随着一声巨响，**アグラッドヘイム**终于坠毁到了地上……妖精姬的城堡中，众人欢乐享受着舞会，又一个冒险故事已经结束，来自各个世界的同伴们也在舞会结束后纷纷回到了各自的故乡。在送走了全部的同伴后，留在这个世界的阿雷迪决心要开始新的生活，而无限边境中的故事，仍然没有结束（大家一起期待下一个续作吧~）。

经典要素全继承，细微之处有调整！

支援效果补正表（附BGM一览）

本作游戏中的支援补正效果虽然发动概率不算太高，但是发动效果却都十分不错，尤其是白毛修罗机的魂（10%），战士罗亚的热血（20%）还有二周目时收得的隐藏角色、白痴赏金猎人（**マークハンター**）的切り札（15%）。只要将该角色设定为某人的支援角色后，每回合就会有一次发动的机会。

支援角色名	支援效果名	发动效果	补正效果	BGM
アルクオン	罗刹の拳	魂：10%	HP+5%/SP+5%/CRT+10%	红い阿修罗
フェイクライド	妖精の服	结界：15%	SPD+3%/TEC+3%	Machine Soul（Ver. EF EXCEED）
ファントム	ジャマー	扰乱：30%	TEC+3%/CRT+10%	TIME TO COME
アルトアイゼン・ナハト	バリア贯通	直击：30%	DEF+3%/GRD+10%	钢铁の孤狼
ヴァイスリッター・アーベント	援护射击	狙击：50%	SPD+3%/EVA+10%	白银の坠天使
アークゲイン	スザク・ブレード	两断：15%	ATK+3%/TEC+3%	DARK KNIGHT
ファイター・ロア	アタッカー	热血：20%	CRT+10%/EVA+10%/GRD+10%	BURN NOW!

支援角色名	支援效果名	发动效果	补正效果	BGM
M.O.M.O.	ゴールドクラウン	士气：10%	SPD+3%/GRD+10%	TRUE ORDER（Ver.EF EXCEED）
T-elos	ヘブントラッカー	斗志：20%	HP+5%/ATK+3%	TRUE ORDER（Ver.EF EXCEED）
沙夜	妖狐の喋き	言灵：10%	SP+5%/ATK+3%	すばらしき新世界
エイゼル・グラナータ	リーダーシップ	号令：20%	HP+5%/DEF+3%	ORCHESTRE ARMY
カッツエ・コトルノス	マウス・イーター	见切り：10%	TEC+3%/EVA+10%	NOBLE WANDERER
ヘンネ・ヴァルキュリア	高速飞行	电瞬：10%	SPD+3%/CRT+10%	ORCHESTRE ARMY
キュオン・フーリオン	骂倒	毒舌：50%	SP+5%/EVA+10%	ORCHESTRE ARMY
琥魔	商魂	幸运：50%	SPD+2%/TEC+2%/EVA+10%	またもや！神出鬼没の琥魔でございます！
ドロシー・ミストラル	スカートの秘密道具	博打：25%	SP+5%/GRD+10%	BOMBER GIRL!
アン・シレーナ	船长のフルパワー	孤高：10%	ATK+3%/DEF+3%	我らシレーナ海贼
マークハンター	オリハルコンパワー	切り札：15%	HP+5%/SP+5%/DEF+5%	マークハン H.U.N.T.E.R.

青龙鳞，白虎咬，鬼面麒麟在咆哮！玄武弹，疾空刀，光刃魂斩甚为妙！！

赏金首的讨伐可以说是本作中最大的分支任务了。在游戏中的各个迷宫内，会贴出赏金首的手配书，当玩家将其撕下后便可以根据手配书上的指示去狩猎赏金首了。需要注意的是，赏金首的手配书有时会分成若干个部分，只有将一整张手配书集齐，才能去开始狩猎。另外，由于赏金首的实力都比同期的BOSS要强很多，所以尽量不要勉强，打不过的话就撤退吧，等日后LV提升了再战。不过要是利用精神指令来附加异常状态的话，打起来也不算是太困难……还有，赏金首的赏金都是固定的，战斗结束后不会得到金钱，所以幸运还是不要用了……

手配书A

赏金首名：ブラグバルー
出没场所：ジャイアント・マーカス内部，有青色蜡烛的房间的中心部位。
入手场所：ヴァルナ・ストリート
获得报酬：5000G
获得战利品：バシシマーカー（CRT+10、麻痹无效）
要点解说：游戏中的第一个赏金首，能力平平。ブラグバルー会在HP降低到一定程度后会使用精神指令回复。所以，在其HP降低到30%、40%的时候，使用连续攻击来一口气将其解决吧。另外，ブラグバルー吃"毒"与"麻痹"，中招之后就任由玩家宰割了……

手配书B

赏金首名：ブラック・ウィドー
出没场所：ネバーランド前部，入口附近的箱子内（左侧）。
入手场所：ネバーランド前部（BOSS所在的房间内）
获得报酬：10000G
获得战利品：ゴシックドレス（DEF+45、SPD+5）
要点解说：长得跟杂鱼没有什么区别，但是能力可是超越杂鱼数十倍的。战斗时一定要小心它的热血+热视线攻击，而且它的这招范围攻击（3人）使用频率极高，唯一的对抗办法就是速战速决，一旦SP耗尽，基本上就没胜算了。

手配书C

赏金首名：ハートレス&セリブラムレス&ヴァラレス
出没场所：エスメラルダ城塞，ドロシ一房间的附近（左侧的石像处）。
入手场所：エスメラルダ城塞・左部、ヴァルナ・ストリート・中央部
获得报酬：15000G
获得战利品：肘サポーター（ATK+70、CRT+15）
要点解说：ハートレス的回避率很高，セリブラムレス的防御力很高，而ヴァラレス则是BLOCK极高。基本上硬拼的话是绝对没有胜算的~所以只有使用精神指令战法了。由于ハートレス是麻痹无效，所以建议先给另外两人加上毒或是麻痹，然后集中力量干掉它。（面对它的高回避率，最好挂上必中，否则得不偿失）干掉ハートレス之后下一个是ヴァラレス，只要每次攻击前都强制破掉它的BLOCK就可以了……最后再收拾セリブラムレス，如果之前一直对其下毒的话，基本上此时已经离胜利不远了……



手配书D

赏金首名：グラープ・マスター
出没场所：ドゥルセウス封墓，クレオ所在房间右侧的房间内的空宝箱中。
入手场所：シュラーフェン・セレスト，舰桥左侧的区域内。
获得报酬：20000G
获得战利品：いにしえの包带（SP+100、DEF+75、EVA+5、GRD+5）
要点解说：这只木乃伊的防御力不算高，也无BLOCK，不过它的强制回避率可是60%，而且反击的伤害值很强，而且还附加SP毒的恶性效果，所以，小伞的脱力是每回合都要用到的。另外，根据它"攻高防低"的特点，速战速决就成为了最好的战术。

手配书E

赏金首名：ゴルトアクシス
出没场所：シュラーフェン・セレスト，转送间右侧。
入手场所：ネバーランド前部舰桥下方的区域、ドゥルセウス封墓中，有骷髅的房间墙壁上。
获得报酬：25000G
获得战利品：G・I・ステーク（ATK+80、TEC+10、CRT+5）
要点解说：这家伙可能是大家最能够"随机遇到"的赏金首了。零羽也是在无意间的调查中把它给搜出来的……好在ゴルトアクシス的能力不算太~强，毒、麻痹招呼后再一通猛砍，基本上它也就差不多了。不过在其HP不足30%时攻击频率会增加。另外，击倒它后所得的战利品竟然是重力打桩机~此武器可以一直用到游戏后期。

手配书F

赏金首名：バッド・ブロイラー
出没场所：ネバーランド后部，マリオン所在地的上方房间内
入手场所：エスメラルダ城，大房间的左上方、ネバーランド后部，マリオン所在地的反对侧的房间内。
获得报酬：30000G
获得战利品：モヒカンアーマー（DEF+85、EVA+10、GRD+10）
要点解说：バッド・ブロイラー的速度很快，而且还会使用电瞬、再动等精神指令。另外它不仅是个大秤砣，重量高的惊人，强制回避率也高达60%，如果不使用突击、高扬的话，战斗会变得非常困难。还有，在它HP低下时，还会使用切り札……所以其HP降到30%以下后就需要特别注意了，最好能用气绝、麻痹限制住它的活动。

手配书G

赏金首名：ジョケル・ソルジャー
出没场所：ミラビリス城，有钟表的房间内左侧的结晶
入手场所：エスメラルダ城塞的隐藏通路
获得报酬：35000G
获得战利品：フェイク・カード（SP+100、ATK+82）
要点解说：ジョケル・ソルジャー的最大特点是它不吃"老三样"了（也就是、毒、麻痹、气绝）。由于无法再使用精神指令战法，所以战斗时只能采用速战速决的策略了。ジョケル・ソルジャー的速度很快，而且GUARD很高，建议使用必中后再进攻，否则伤害值会大幅降低。

手配书H

赏金首名：カーバンクル
出没场所：灭魏城前的红叶中
入手场所：シュラーフェン・セレスト第二区域内、ミラビリス城，下了第一个梯子后的下一个区域左侧的墙壁。
获得报酬：40000G
获得战利品：苍いペンダント（CRT+5、EVA+5、GRD+5）
要点解说：カーバンクル的最大特点就是速度。不仅每回合都能第一个行动，而且还会使用闪き，即便打消了闪き的效果，如果不使用必中的话，大部分的攻击也都是MISS。另外，カーバンクル的强制回避率高达70%，在其E.GAUGE蓄满后就不要盲目攻击了，否则难逃它那强力的反击。好在カーバンクル的HP并不算高，必中+魂之后放必杀的话用不了多久就能取胜。

手配书I

赏金首名：ネクロン&オミコン
出没场所：エスピナ城中，书本最少的书架
入手场所：ミラビリス城，用开关打开的房间内、フォルミッドヘイム的バレネリア塔内。
获得报酬：45000G
获得战利品：禁忌の魔道书（SP+250）
要点解说：ネクロン会使用热血、电瞬，オミコン会使用友情、必中、加速。ネクロン&オミコン的精神指令使用非常频繁，尤其是ネクロン的热血＋复数攻击，可以对我方造成极大的打击。所以，开始后就要集中全部的力量攻击ネクロン，而オミコン，就先用麻痹招呼吧，等干掉了ネクロン之后，就可以轻松解决它了。



手配书J

赏金首名：ネーミング
出没场所：新フォルミッドヘイム南部的右下方
入手场所：フォルミッドヘイム的バレネリア中央塔，右侧的通路
获得报酬：50000G
获得战利品：命のロウソク（HP+500、SP+50）
要点解说：ネーミング可以使用加速、奇袭，在其HP降低到30%以下后，还会自己回复HP。基本上ネーミング除了复数攻击比较强力之外，也就没什么特长了。在开始时不用过度消耗，在其HP降低到30%左右时，再用全力迅速将其解决即可。

手配书K

赏金首名：灾藏
出没场所：トレイデル・ボーデン，将隐藏房间内得到的道具放置在有台阶的房间的左上方。
入手场所：トレイデル・ボーデン最初的分岔口的左侧。
获得报酬：60000G
获得战利品：ハイパージャマー（SPD+6、EVA+10）
要点解说：从名字上就能猜到，这家伙是个忍者。其高达80%的强制回避率让人十分棘手。如果不使用脱力的话，基本上就不要出手了，否则只有挨打的份儿。另外还需要注意它的复数攻击。灾藏的异常状态命中率十分低，麻痹、毒以及气绝几乎很难命中，不过自认为人品高的同学可以试试手气……

手配书L

赏金首名：ブラッディ
出没场所：アイスベルグ监狱下层牢狱
入手场所：ドゥルセウス封墓，クレオ所在地的左侧、灭魏城入口北侧的房间左下方、トレイデル・ボーデン，第二个存储点左侧。
获得报酬：70000G
获得战利品：真红のドクロ（ATK+7、DEF+7、气绝无效化）
要点解说：同样是一个强制回避率高达80%的家伙。不

过除此之外ブラッディ就没有什么特别的强项了。只要等级足够的话，还是很轻松就能将其击倒的。另外，小牟的脱力之后阿雷迪使用魂，一套连续技后放必杀能够对其造成重创。

手配书M

赏金首名： カリドア

出没场所： 新ロストエレンシア南西部

入手场所： ネバーランド后部，右侧的房间中、灭魏城入口北侧的房间，有水的通路的岔口左侧。

获得报酬： 80000G

获得战利品： 金色のたてがみ（ATK+5、TEC+10、CRT+15）

要点解说： カリドア的强制回避率再破新纪录，达到了90%。不过多出来的10%也没什么意义了，照旧脱力伺候。另外，カリドア会使用电瞬、再动、必中等精神指令，不过好在它不会复数攻击，单体攻击力再高也不至于干掉我方一人。只要控制好战斗时的节奏，很快就能将其击倒了。

手配书N

赏金首名： 火锁地藏

出没场所： 不死樱，用勾玉打开的隐藏通路中的巨大花内

入手场所： ネバーランド前部，第一个存储点的右侧、アイスベルク监狱的研究室中存储点左侧的墙壁上、エスピナ城右侧入口的书架（需要调查3次）。

获得报酬： 90000G

获得战利品： 浪人笠（HP+700、GRD+30）

要点解说： 这是零羽无意间遇到的第二个赏金首，话说它藏的地方实在是太显眼了，想找不到都难……火锁地藏的重量很高且BLOCK也很强，推荐使用T-elos的支援攻击开场，然后再用连续技招呼它。火锁地藏可以使用究极的精神指令、战栗，所以一定要保证我方4人的HP不能太低。另外，火锁地藏对毒的免疫力很低，利用毒的强制伤害可以很轻松的废掉它大部分的HP。

手配书O

赏金首名： 罗刹机スキアー

出没场所： 波国南西部，霸龙塔左上方的墓地（调查全部的墓碑）。

入手场所： エスピナ城1层上2层的台阶处的右侧墙壁上、アイスベルク监狱中第二个储存点左侧牢房的墙壁上、不死樱内第二个勾玉向前的墙壁上。

获得报酬： 100000G

获得战利品： 霸龙の纹章（HP+300、SP+50、ATK+5、DEF+5、TEC+10）

要点解说： 全赏金首中实力最强的一个。拥有自我修复机能，在其HP降低到一定程度后会使用奇袭与再动，所以后半段的战斗会更加辛苦。另外，罗刹机スキアー对各个异常状态的免疫力都很强。

精神指令完全解析

精神指令系统是机战系列游戏中的精髓之一。前作便非常完美的引用了精神指令系统，继前作中追加的毒舌、式占、博打、结界等全新的精神指令之后，本作中又再添了数个全新的精神指令，而且，前作中相同名称的精神指令的使用效果也得到了修改，下面就为大家分析一下本作中全部精神指令的效果。

我方专用精神指令一览表	
名称	使用效果
爱	我方全体人员HP100%回复。
足かせ	随意指定敌方1人，2回合内SPD值下降10%。
祈り	随意指定我方1人，解除其任意一种异常状态。
应援	随意指定我方1人，战斗终了后的EXP值为120%。
觉醒	将自己的COM值最大上限提升为120%（正常状态下为100%），持续效果为3个回合。
搅乱	降低敌方全体的TEC值10%。效果为2个回合。
加速	自己的SPD值上升15%，持续效果为3个回合。
感应	随意指定我方1人的一次攻击附加“必中”效果。
奇袭	同时使用加速+闪き+必中+热血。
气合	回复自己的COM值30%。
绊	回复我方全体人员50%的HP。
奇迹	同时使用“ド根性”、“气魄”、“加速”、“努力”、“魂”与“幸运”。
期待	随意指定我方1人，回复其SP值20点。
气魄	回复自己50%的COM。
恐怖	自己的COM减少30%。
切り札	同时使用“突击”、“必中”、“情热”、“电瞬”、“热血”与“两断”。
激励	随意指定我方1人，回复其30%的COM。
名称	使用效果
结界	我方全体人员异常状态效果无效，持续时间为3个回合。
幸运	战斗终了后，我方取得资金为150%。
高扬	使自己的任何技能都可以将对敌人造成很高的浮空效果。持续时间为3个回合。
号令	我方全体参战角色的SUPPOR+1。（支援攻击可以使用两次）
孤高	将自己的COM最大上限提升至150%。持续效果为3个回合。
言灵	敌方全体的ATK下降5%。持续效果为2个回合。
鼓舞	回复我方全体的COM值30%。
根性	回复自己50%的HP。
混乱	附加“SP毒”效果。
士气	使我方全体人员的CRT值上升15%。持续效果为3个回合。
集中	提升自己的TEC值15%。持续效果为3个回合。
修炼	一次性附加努力与幸运的效果。
情热	一次攻击时，F.GAUGE的上升率翻倍。
信念	使自己无视任何异常状态效果。持续时间为3个回合。
信赖	随意指定我方1人，回复其HP值30%。
狙击	随意指定敌方1人，一定几率使其陷入气绝状态。成功后持续效果1回合。
脱力	敌人的强制回避槽降低50%。
魂	使自己的一次攻击时，对敌人造成的最终伤害值为200%。但不会出现会心一击效果。
直击	使自己的一次攻击时的第一击，无视敌方的防御，100%命中。
式占	随意指定我方1人，对其使用精神指令“博打”。
手加减	使自己的一次攻击时，对敌方造成的伤害值大幅度减少。（注：此精神指令只出现于“式占”或“博打”中……）
铁壁	提升自己的DEF值30%。持续效果为3个回合。
电瞬	使用后的下个回合，100%会在最初行动。（注：如果1个回合内有两人以上使用了精神指令“电瞬”的话，则系统会按照SPD值来决定优先顺序。
斗气	随意指定敌方1人，一定几率使其陷入麻痹状态。成功后效果持续3个回合。
名称	使用效果
斗志	使自己的CRT值提升15%，持续效果为3个回合。
毒舌	随意指定敌方1人，一定几率使其陷入中毒状态。成功后效果持续5个回合。
ド根性	回复自己的HP到最大上限。
突击	使自己的一次攻击无视敌人的重量，将其击飞。
ド魄力	同时使用ド根性+孤高+直击+热血+霸气。
努力	使自己在本次战斗结束后获得的EXP增加为120%。
热血	使自己的一次攻击时对敌人造成的最终伤害值变为150%。但不会出现会心一击的效果。
霸气	使用后F.GAUGE槽全满。
博打	随机从全部精神指令中选择一个使用。
八卦	随机指定我方1人，回复其SP值20点。
必中	使自己的一次攻击完全命中敌方目标，不会出现防御或回避现象。（闪き、不屈优先）
闪き	敌人全部的攻击都为MISS，效果只有一次。
不屈	敌人全部的攻击都为GUARD，效果只有一次。
复活	随意指定我方1人，解除其频死状态，并回复50%的HP。
舞踊	解除我方全体人员的异常状态效果。
补给	随意指定我方1人，回复其COM值30%，以及SP值20点。
见切り	同时使用闪き+必中。
友情	回复我方全体参战人员30%的HP。
两断	3回合内，全部的攻击都不会出现BLOCK效果。
连携	SUPPOR+1。（支援攻击可以使用两次）。

敌方专用精神指令一览表	
名称	效果　　　　使用可能者
回复	回复自己10%的HP。
轻身	1回合内身体重量大幅减轻。
重身	1回合内身体重量大幅加重。
再动	1回合内行动两次。（第二次行动在全员行动结束后发动）
战栗	同时使用再动+电瞬+热血+必中+不屈。

全角色特技一览表

アレディ・ナアシュ		
名称	效果	发动条件
迷い	ATK-10	-
柔の拳	发动“突击”	-
底力	DEF/CRT/EVA+10	HP30%以下
呼吸合わせ	发动“连携”	-
精神统一	回复SP10%	SP30%以下
精神防壁	发动“舞踊”、“结界”	HP50%以下
ネージュ・ハウゼン		
名称	效果	条件
傲慢	EVA-10	-
わがままボディ	发动“高扬”	HP50%以下
ぶつつけ本番	发动“直击”	-
ガンファイト	发动“斗志”	-
予知	发动“闪き”	HP30%以下
ハイテンション	发动“觉醒”	COM80%以下
ハーケン・ブロウニング		
名称	效果	条件
饱き性	TEC-10	-
ガンファイト	发动“斗志”	-
开拓者精神	发动“情热”	F.GAUGE30%以下
斗争心	发动“气合”	-
ハンターの铁则	发动“必中”	-
起死回生	回复HP/SP/COM100%	HP/SP10%以下
楠舞神夜		
名称	效果	条件
おっとり	SPD-10	-
一击必杀の心得	发动“热血”	-
敏感ボディ	发动“闪き”	HP50%以下
剑术の基本	发动“突击”	-
强运	发动“幸运”	SP50%以下
カリスマ	发动“连携”	-
アシエン・ブレイデル		
名称	效果	条件
ショート	HP-5%	-
リペアキット	回复HP10%	-
ソーラーパネル	F.GAUGE+10%	-
インファイト	发动“集中”	-
フルブロック	发动“信念”	SP50%以下
G・ウォール	发动“铁壁”	HP50%以下
锡华姬		
名称	效果	条件
ぎっくり腰	F.GAUGE-10%	-
月面步法	发动“加速”	HP50%以下
责め立て	发动“直击”	-
高速彻甲弹	发动“两断”	SP30%以下
大胆不敌	发动“孤高”	COM60%以下
最高潮	发动“ド根性”	HP30%以下
有栖零儿		
名称	效果	条件
气负い	COM-10%	-
逆转への秘策	发动“情热”	F.GAUGE10%以下
物忌の型	发动“不屈”	HP50%以下
九字の型	发动“气合”	-
桔梗印の型	发动“觉醒”	HP50%以下
统计学的分析	发动“见切り”	HP50%以下
小牟		
名称	效果	条件
不健康	DEF-10	-
期间限定・狐うどん	发动“友情”	-
やる气满满	发动“努力”	-
タッグマッチ	发动“连携”	-
禁の型	发动“不屈”	HP30%以下
おやつ用油扬げ	发动“期待”	SP30%以下
KOS-MOS		
名称	效果	条件
ウイルスバグ	ATK/DEF-5	-
チャージ	F.GAUGE+20%	F.GAUGE30%以下
ブラックボックス	发动“信念”	-
ブースト	发动“电瞬”	HP30%以下
ブラッドダンサー	发动“魂”	HP30%以下
プラチナシンガー	发动“不屈”	HP50%以下
アクセル・アルマー&アルフィミィ		
名称	效果	条件
记忆の混乱	SP-10	-
记忆の断片	发动“博打”	-
アタッカー	发动“热血”	-
予知	发动“闪き”	HP50%以下
カウンター	发动“电瞬”	HP30%以下
气力限界突破	发动“孤高”	COM70%以下



NINTENDO DS NDS	本刊译名：口袋妖怪守护者 光之轨迹		2010年3月6日	
	RPG	Nintendo	价格	日版
	ROM	1人	128MB	全年龄

进入游戏后，首先选择性别，由于对应之后的剧情水都颜色（男生对应蓝水都，女生对应红水都），有特定喜好的玩家可以选取喜欢的一个。

碧蓝的天空中，三只波波飞过，而其后很快被掠过的拉迪亚斯所惊走——反派团伙纳帕斯正追赶着它，而主角就在这个时候出现了。image003.jpg

但纳帕斯队员并没有理睬身为护林员的主角，而是径直追赶拉迪亚斯而去，欲要跟上的主角却遇上了拦路的波波，只得一战。作为第一战，很简单，只需要画圈即可，无难度。之后与恼羞成怒的纳帕斯成员战斗，进入小游戏模式。

小游戏：打飞机

使用触笔拖动自身闪避，待敌人子弹耗尽则胜利。



敌人的子弹耗尽后护林员联盟的同事也及时赶到，正准备逮捕他们的时候，敌人的BOSS出现了。

得到目标被放走的BOSS非常气恼，攻击了同事，而前去挡住攻击的主角却被击落而掉入了海中。恢复过来后，拿出捕获器进行检查的主角却失手将其落入深海，被蝴蝶鱼带走，于是进入第二个小游戏模式。

游戏地点中日对照表			
日文名	中文名	日文名	中文名
レインボじま	彩虹岛	タルガのいえ	泰鲁珈的家
ミロンダじま	米隆达岛	クルリのいりえ	回旋海湾
フアルデラじま–フアルデラかざん	弗洛戴拉岛–弗洛戴拉火山	ラプラスビ–チ	乘龙海滩
オブリビアちほう–くうちゅうようさい	奥普利比亚地区–空中要塞	サンゴのうみ	珊瑚之海
ひがしのうみ–かいていどうくつ	东方之海–海底洞窟	ナナメむら	纳纳米村
ソピアナじま	索比亚纳岛	キケンながけ	险峻悬崖
シクレレじま–シクレレのせきひ	悉古勒勒岛–悉古勒勒石柱	アサヒのいせき	旭日遗迹
ライウンじま–ライウンやま	雷云岛–雷云山	サマヨイのもり	暗黑森林/撒玛尤伊森林
にしのうみ–にじのさいだん	西方之海–彩虹祭坛	ふるいやしき	古老洋馆
ココナむら	可可纳村	ミロンダかいどう	米隆达大道
チ–クのもり	柚木森林	アクアリゾ–ト	水之胜地
ヤスリどうくつ	锉刀洞穴	ソピアナかいどう	索比亚纳大道
ラトラトさんどう	拉托拉托山路	ソルベラスやま	索鲁贝拉苏山
むせんきち	无线基地	ピアナかいどう	索比亚纳大道
ラトラトやま	拉托拉托山	カナルのいせき	运河遗迹
ドンツキみさき	冬兹奇岬角	シルバ–フォ–ル	银色瀑布
ブツカ–おおはし	布卡大桥	オブリビアいせき	奥普利比亚遗迹

小游戏：水下追踪（需要侧转DS90°）



点击主角即可行进，触碰到蝴蝶鱼后判定胜利，难度不大。之后蝴蝶鱼交出了捕获器，然而“咣咣咣咣咣咣”的声音却让主角猛地回头，——一艘巨大的潜水艇朝主角冲了过来！潜水艇的甲板上，反派团伙纳帕斯正分配着工作，之后其成员乘坐来到一个岛上，开始捕获皮丘。

醒来后主角发现自己正在一个小岛的沙滩上，可以起名字了，而向左走可以存档（类电脑发光物体）。

向岛屿的北面进发，主角碰到了之前被大量抓走的同伴的一只皮丘，而皮丘似乎误解了主角的来意，气愤地向主角攻击了。（系统询问是否看教程，选“是”即第一个选项，则观看，否则直接战斗）也算是一场初始战斗，只是敌人会攻击了，难度不大，画几圈即可，结束后皮丘却意外地拿出了一把四弦琴演奏了起来，而一位老爷爷很快赶了过来。“你、你是想来抓走皮丘的吗？”



不过他很快意识到了主角乃是一位护林员，便澄清了误会。之后老爷子与主角说起了纳帕斯的相关事情，并和主角一起跟随皮丘往前行。

一路前行后遇到了障碍，选“是”看切开障碍的教程。此障碍通过后继续往前走还有一个小船需要推动，老爷爷说用这艘船离开小岛。需要注意的是：抓一只向日种子和圈圈熊，前者切断技能切开原木，后者推动技能推开小船，推动船只到海边还出现选项，选择“是”直接登船离开，“否”则还可以继续冒险。

离开小岛后，游戏正式开始，点击下方画面即可继续游戏。

到达了老人居住的**ココナむら**（可可纳村）后，有人来迎接老人了，而他们自然也发现身边的主角“这位是？”



交代清楚护林员的身份后，大家都很激动，而老人则引导主角进入了自己的家，跟在后面的皮丘要进入时，却发现了纳帕斯的飞行船，逃掉了。

房间中，惊慌的孩子跑了过来：“纳帕斯的人正在捕获岛中各种精灵。”保护PM的安宁是护林员的重要职责，而现在正是上的时候，开始执行任务！记录机器旁边的东西可以补充捕获器的HP，之后就和带路的孩子一起朝着纳帕斯的所在地**チ–クのもり**（柚木森林）前行吧。

进入森林后走朝北的路，中途有路人NPC会来搭话，“前面的森林不可以进去。”不过不需要理睬他，进入森林后其中一条路被堵无法走，另外一条路上发现了纳帕斯队员，他正在捕获毽子草。之后PM辅助攻击教程开始，而以下几点变化需要注意：1.PM在战斗中使用过后不会放生，能量槽满后还可以再次使用；2.PM上限一开始就是7只不变；3.召唤PM后敌人依然会移动，所以需要计算提前量。

教程完毕后继续前进吧，途中会有需要一级斩切的原木拦路，需要捕获一只咕咕，另外路上的惊角鹿

同样建议捕获一只备用。走过圆木点后很快就碰见了纳帕斯的队员，而这时皮丘也出现了，它气愤地冲上去大吼大叫，但只招来了其队员的讽刺："真是无力的东西。"之后纳帕斯队员准备捕获皮丘，主角及时冲上去，战斗开始。

战役中对峙毒斗蛙和叉尾浮鼬，可以考虑利用惊角鹿协助，总体来说不难，注意画圈时不要碰到放地图炮的毒斗蛙的毒沼泽减HP即可轻松过关。

战斗结束后纳帕斯队员骂骂咧咧地逃跑了，而皮丘也追进了山洞，主角也跟着上去吧。进入山洞后注意不同的PM都最好抓一只备用，中间拦路的岩石可以靠之前的惊角鹿击破，之后发现皮丘被纳帕斯队员拦住了。

"把你的手从皮丘身上拿开！"一声怒吼之后皮丘继续跑到前面去了，而主角也只能跟着向前进。一路前行到深处后发现纳帕斯队员正对着一块石板在研究，而皮丘冲了过去，却被其队员推开，四弦琴变成了两截，看着跑过来的主角，纳帕斯队员刻薄地揶揄着主角，之后他召唤出了头盖龙，看来只能一战了。

头盖龙速度非常慢，并且只会头撞，除了注意攻击时最好不要画圈之外其余非常简单，很好拿下。

之后纳帕斯队员准备逃跑，却和迎面而来的队友撞了满怀："嗷嗷嗷嗷嗷嗷嗷嗷！"这怒吼是……！雷公出现了，他愤怒地赶走了所有纳帕斯队员并追了上去。

之后皮丘抱着自己的四弦琴冲出去，主角还是决定先回到镇子，自动提示是否存档一次，然后继续回到海边老人的木屋，见皮丘也在这里，第一个支线任务触发。支线委托在委托人头上有符号提示，以后有空可以多做做。

之后到南面的码头，与船上的船夫对话，回到之前晕倒的小岛，进入深处找到一个巨大的空树桩，与冒出来的六只向日种子战斗。敌人数量很多并会使用技能攻击，但只要找到机会对全体画上一圈即可捕获完成，所以其实十分简单。之后找到琴弦材料，回老爷爷的木屋吧。

看到琴弦的皮丘十分高兴，不过主角还是得继续执行任务才是，刚想着便听见村民的喧哗，原来是神庙出了问题，往西北面走后发现一座小庙，以及一团光球，吓跑了众人。此刻光球显出原型雪拉比，并与主角战斗。

BOSS战 雪拉比

地图炮有硬化植物，需要在画圈时小心，飞叶快刀命中率不高，只要不被击中，也能赚个好评价值。整体来说难度不大

战斗结束后主角被雪拉比带到了古代，但并不清楚发生了什么的主角很快被再次送回来。回到小屋，皮丘的四弦琴已经修好，主角也该离开了。在辞别后皮丘依依不舍地跟着主角，老爷爷看到后说，"看来这孩子十分喜欢你呢，就让他跟着你一起冒险吧。"于是皮丘成为搭档。

一行向东边的沙滩行进，发现有人的东西掉到了水下，于是主角接收了这个任务，不过在此之前还得先捕获一只乘龙才能下海，战斗不难，除了水泡没什么需要注意的，结束后在对话中选择"是"，让搭档待机乘坐乘龙到仪器落水点，主角跳入水中，潜水模式开始。



海中会遇到洋流障碍，捕获几只PM后太阳珊瑚出现，捕获后，使用技能破坏岩石挡住洋流解决麻烦。之后看到了落水的东西，同时墨海马和珍珠贝出现，不过战斗很简单就可以结束，之后正准备去拿的时候刺龙王再次出现卷走了仪器，没办法，进入水下追击模式吧。

小游戏 追击

这次把对面换成了刺龙王，自然比之前强一些，注意躲避其漩涡攻击，然后多多赶快冲过触碰到刺龙王即可。

之后机器落入深海，继续往深处游，发现机器后与两只星鲨战斗，胜利后回到沙滩，好不容易找到的机器却被皮丘愤怒地踩着，似乎是对主角离开自己表示不满。之后任务完成，被失主**パネマ**邀请去他家。

继续往海滩东面走，遇上反派，与其圆企鹅和伊布战斗，比较简单，胜利后纳帕斯队员仓皇逃窜走了。继续走到达**タルガのいえ**（泰鲁珈的家），发现房屋失火，捕获小锯鳄后灭火，无果。去海滩抓两只叉尾浮鼬，碎石后抓一只海蜗牛，联合灭火完毕后进入房间，**パネマ**告诉了主角RP值的作用。（RANGER POINT值，简称RP值）



"就用这个来使你的陀螺成长吧。"之后技能分配点机制解禁，可以使用此点数提升陀螺的能力。之后从屋子的西面走，然后往北，经**ラトラトさんどう**（拉托拉托山路）到达**ラトラトやま**（拉托拉托山），与携带秒蛙草和携带果然翁的纳帕斯队员战斗，不难，之后继续向西在**むせんきち**（无线基地）前方遇见一位同事和三名纳帕斯队员战斗，主角参战后赶跑了纳帕斯队员。之后从这位叫**タルガ**的队员口中得知他正在调查纳帕斯的秘密基地，于是主角也决定参与这个任务。

进入无线基地，楼梯上有电击陷阱，被击中的话会HP-2，等消失后迅速冲过吧。高处有大风，必须注意，否则会被直接吹下楼。障碍方面有两种围栏，带电的抓小电狮通过，不带电的抓天蝎切断。

进入2F之前会遇到一只愤怒的天蝎，此类PM的特征是地图中头顶出现烟气，并会主动攻击，怒气状态有专用的怒气HP槽，需使用协助PM攻击减少怒气值后才能捕获（陀螺攻击只有正常的十分之一力度）。

基地顶层，纳帕斯干部正在操作机器，却被冲过来的愤怒雷公破坏，之后组织成员纷纷逃离，主角则留下来战斗。

BOSS战 雷公

多抓几只协助PM，技能上吼叫后或站在战斗场中心会放全场落雷的地图炮，最好躲避。胜利后获得雷公召唤符。



下去后发现两名纳帕斯队员被同事捉住，正待上去接应却被他们趁着同事放松逃走了，往回走的途中再次遇到那两名队员，他们自然拔腿就跑，跟着追到**ドンツキみさき**（冬兹奇岬角）的一处木屋前，再次遇见那两个队员，他们朝东逃到了一座桥上与其首领回合，首领得意地放出四只雷电球炸断了木桥后扬长而去。没办法，只有回到**ココナむら**（可可纳村）的老人家了。在这里皮丘的四弦琴被增强了攻击幅度，然后就可以去**タルガのいえ**（泰鲁珈的家）了。在门口，雪拉比再一次出现并将主角带到了古代，遇到了一些人后再次回到现实，在泰鲁伽的家中，召唤符的使用方法被讲清楚了，而雷公召唤也同时解禁，出门后进行试验召唤成功，就可以骑乘雷公。骑乘雷公时Y为吼叫，方向键+Y则是此方向的跳跃。



利用雷公越过断桥，向西通过**ミロンダかいどう**（米隆达大道）到达**ナナメむら**（纳纳米村），见到联盟来的助手君**イマチ**，之后在村子东北方遇到一位魔术师，他把皮丘变没了，而又被一位路人领了回来。之后去南面的码头，和一位老人对话，而后从村子北面出去，到**ミロンダかいどう**（米隆达大道）继续往北走发现一道锁死的铁门，在试完各种方案尽不可行后主角被皮丘引导到了东边的道路进入森林。森林里有许多夜游神，一旦进入其面前的视线范围就会被传送出森林，所以实在不得已时最好和夜游神进入战斗状态免得被扔出去。

一直往北面走，进入洋馆，建议在门口存档，进入后门忽然自动关上，三只梦妖冲了出来，有一定难度，利用之前的夜巨人来协助，小心地分散击破是上算。

继续探索洋馆吧，左边的走廊上看见了纳帕斯的队员，而他走进房间后房门却被夜巨人变出柜子堵住了，目前只能先不理睬，继续探索进入餐厅，却发现餐盘会跳起来砸人，必须赶快冲过否则一旦被砸中则损失2HP，发现餐厅左门打不开后抓一只大嘴蝠击破右门的栅栏，然后再抓一只六尾烧掉走廊上的蜘蛛网。进入一个房间捕获里面的两只大嘴蝠，回到之前的走廊切开那只拦路的柜子吧。



进入后调查中央书柜，发现暗门后向下方走，遇见之前被盘子打飞的助手君**イマチ**，"里面有纳帕斯的队员，很厉害！"之后继续往里面走，与携带菊草叶和月桂叶的纳帕斯队员战斗后，继续前进遇见纳斯干部。

BOSS战 大菊花

地图炮硬化植物杀伤力非常之大，被阳光烈焰打中也会相当疼，充分利用PM协助很重要，之前的各种PM都应该带一只备用，大菊花HP被打到一半时会愤怒，借着此机会猛画圈。



两名小卒子眼见不妙赶快逃了，而干部**ブル-アイ**却被皮丘电晕后被**イマチ**抓走了。

出门后雪拉比又一次出现，而后不容分说又把主角传送到了古代，与在场的人交谈之后却遇到一个带面具的兄贵大叔闯过来，用圆企鹅和主角战斗后再次回到现实世界。

之前洋馆前的大门已经被打开，回到**ナナメむら**（纳纳米村）断桥处后遇见助手君，被通知回**タルガのいえ**（泰鲁珈的家）去，在简单地叙述了之前发生

的事情后，主角需要再次回到ナナメむら（纳纳米村），在村子南面的码头处遇见纳帕斯BOSS，他要求赎回干部ブル–アイ，没办法，准备好之后出村子往东面走，在道路岔口与携带双尾猴和岩浆鼠的纳帕斯小卒战斗后往北面进入遗迹中。



遗迹机关中，最先开始的开门需要一级超能力，可以抓宝石鬼来干。第一层的机关需要调整铜镜角度，使光线对准天然鸟雕像后解除。在捕获两只火炎鼠烧灼石门然后用猴怪破坏后遇见的铜镜机关，需要抓住猴怪来打碎岩石以免挡住光线，铜镜光线左边光从右边走，右边光从左边走来开门。其间会出现数个纳帕斯队员，不过实力都不强。

在之后的存档点存档后接下来就是出口了，此时冷不防见到了炎帝，他不由分说地打了过来。

BOSS战 炎帝



同样HP过半后就会进入愤怒状态，并且之后BOSS皆有此特性。招数方面一旦其站在场地中央就会使用火焰地图炮，最好撤离，火喷火团一应俱全不过躲避不难。杀伤力很强的招数有火焰突，注意用遗迹中的PM来协助，胜利后获得炎帝召唤符。

之后纳帕斯的BOSS出现，交换人质时间开始，用解禁的炎帝召唤符召唤出炎帝击破东面挡路的岩石，一路回到タルガのいえ（泰鲁珈的家），断桥已经被修好了。进入屋子中，RP值系统完全解禁，所有陀螺能力皆可增幅并可以蓄力攻击了。

现在让我们去ナナメむら（纳纳米村），中间的山洞可以进了，出洞后看到了几个纳帕斯的小卒子，他们大吃一惊，“……联盟的人！快去通知队长！”现在我们必须追上去，2分钟限时任务开启，换成雷公和炎帝作为坐骑，击碎岩石跳过深渊一路赶到纳帕斯的潜水艇处，进入。



潜水艇攻略战开始。穿山王和天蝎都最好抓一只备用，进入后捕获两只电狮子，解除栅栏禁制，一路前行后与三只幕下力士和小地龙战斗。胜利后皮丘向前跑去，跟随皮丘往前方走，用之前抓的穿山王和天蝎击破铁笼，放出被抓住的皮丘兄弟们。继续往3号门走，出现巡逻者夜游神，与洋馆的夜游神类似，依然会送你回老家，不想战斗就灵活通过吧。最后还有愤怒PM两战，第一场是狃拉与幕下力士；第二场在2号门，是两只炮头龙。

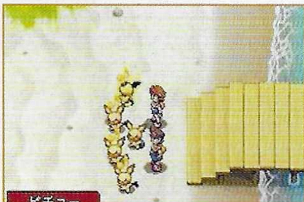
进入1号门后会和纳帕斯小卒的小锯鳄和愤怒蓝鳄对战，不要以为是小卒的PM就掉以轻心，否则会被打得很惨，之后大力鳄鱼出现。

BOSS战 大力鳄

爆裂水炮类似于之前大菊花的阳光烈焰，一定不要被打中，灵活运用电狮子与其消耗，地图炮是一滩滩的水，难度不大，近身时注意别被冲击打中，愤怒后的近身攻击被打中伤害不小，一定要注意。

胜利后纳帕斯的小卒却惊恐地吼起来：“潜水艇要装上岩石了！”还没等主角反应过来，巨大的冲击已经使他晕了过去。

醒来后发现大家都已经逃离，而上方出现了软梯，爬上去一看是皮丘救了自己，之后进入最后10分钟时限，不逃出去的话就完蛋了！爬行途中上方如果有水滴下来就一定快往一边靠，不然会被马上掉下来的东西砸中，此时主角还必须找齐四散的皮丘。3、5、6号房找到皮丘，7号房找到被箱子压住的干部ブル–アイ，用尾立清除障碍救下他吧。之后离开潜水艇，任务胜利结束。



回到タルガのいえ（泰鲁珈的家），交代完大概事件经过后就可以回ココナむら（可可纳村）的小屋了，老人听完事情经过，再次给皮丘的四弦琴增幅，之后主角带着皮丘回到一开始的小岛，让他们回到了自己的家园。

之后到ナナメむら（纳纳米村）的码头，见到助手君イマチ，对话后出海前往フアルデラかざん（弗洛戴拉火山）执行任务。

北面有两个纳帕斯队员携带火稚鸡和小小象，战胜他们后他们居然造出了一条岩浆河，捕获小小象使用二级冲撞岩石可以挡住岩浆，另一条岩浆道需要用顿甲的三级冲撞来挡住，之后就可以顺利通过了。

后面纳帕斯队员又一次鬼鬼祟祟地出没，然而这次又有许多火恐龙和呆火驼来拦路，没办法，冲过去后和他们的火恐龙和呆火驼战斗吧。胜利后他们继续跑，我们继续追。前方山上的木屋里可以存档和充电，建议进去休整一下，之后捕获一只甲壳龙来开道，在另一边捕获到其他两只甲壳龙后撞击大岩石，进入火山内部，和纳帕斯队员战斗，不难。

胜利后往洞穴的西北方向走，捕获那里的两只海牛怪，再抓一只路上的火爆猴，回到东面的燃烧岩石处，熄火后击碎它，继续前进在一块石板处看见纳帕斯队员在上面绘出了炎帝召唤符，石板破碎后他进去了，而后石板又一次回复。主角依样画葫芦进去，看见纳帕斯的BOSS正在捕获火焰鸟，两个队员放出了两只飞天螳螂，一只是愤怒状态。胜利后火焰鸟也忽地飞起，BOSS见状立刻乘坐喷火龙追击而去，主角也连忙乘坐棕鹰前往追击，进入小游戏模式。

小游戏：打飞机

和游戏之初相比仅仅是敌人的火力三倍速，哦不，成为了三倍。虽说杂乱难以对付，不过很快就可以结束，之后和一群咕咕与猫头夜鹰战斗，胜利后再和一群波波与比比鸟战斗，胜利后敌人BOSS也注意到了这边，开始BOSS战。

BOSS战 喷火龙



空战，无法使用PM来协助，不过其攻击并不难躲避，小心其撞击和喷出的火焰，只是行动上会飞出屏幕外，但HP一半后不会愤怒，稍微小心一点即可。

回到タルガのいえ（泰鲁珈的家），说明事件的具体情况，之后听说了三只神鸟的相关信息，又听说纳帕斯似乎准备捕获这些神兽，现在去ドンツキみさき（冬兹奇岬角），位置在断桥边，进去后果然有纳帕斯的队员，和他的安瓢虫对战，毫无难度，里面的笼子用门口的秒蛙草切开，发现关押了许多棕鹰。

棕鹰飞行解禁，门口的那只可以直接捕获，开始时是飞行教学，注意飞行中按Y降落，点击屏幕两下则开始飞行，地图上的红色图标为方向指示，然后就可以乘坐棕鹰前往目的地アクアリゾ–ト（水之胜地）。旅途中发现拉迪亚斯仍然在躲避着追击，与纳帕斯队员的一群长翅鸥和大嘴鸥战斗后，到达目的地。



在镇子里和几个人交谈后到西面的屋子，虽然看到了急冻鸟地毯不过没人，出门后遇见エドワ–ド，之后往镇北出去，向西，遇到小河，召唤雷公跳过。向南走，一位大叔告诉主角，“纳帕斯正在周围活动，不知道要干些什么。”去调查吧，继续向南至石板挡路处捕获一只树木龟，树丛中还躲藏了一只佛列托斯需要用雷公的吼叫吓出，之后撞开石板，发现水君被纳帕斯喽罗困住。开战，对面是古蜻蜓和嘟嘟利，难度不大，胜利后水君和纳帕斯队员都跑了，追向前面的建筑n，发现里面通往水下，之后是水下模式。

捕获石斑鱼切断石柱挡住水流，然后捕获2只樱花鱼切断反派的障碍，进入追击模式。水下活动大体同最初，难度稍大，仍然是需要掉转DS 90°游戏，小心避开敌人的攻击即可。



到达深处后发现纳帕斯队员，他们还是在捣鼓这些石板。被发现后遭遇古空棘鱼与愤怒海刺龙。胜利后原路回家支援队友，在路上看见纳帕斯的队员们与其对峙，之后看见主角后逃掉了，水君也跟了上去，追上去的主角看到四名纳帕斯队员正在捕获水君，只可惜很快就失败了，于是由主角对战水君。

BOSS战 水君

中等难度，冰柱和水柱范围皆较广需要注意，画圈不要太急，攻击间歇可以大量画，注意漩涡攻击能打到身后，要小心。没有地图炮，不过还是不可大意范围水柱喷射，胜利后获得水君召唤符。



召唤水君从河道出发，到达瀑布之后往北找到委托人スチュ大叔，就是之前告诉主角有邪恶组织活动的那位大叔，交代清楚后回到镇子的那间木屋内，说起关于三神鸟的话题。之后皮丘忽地使用了电击，却发现这样能使地毯显出文字，于是解明了地毯的秘密，开始寻找神鸟急冻鸟的旅程。

现在往这个镇子的北面走，那个之前不能进入的洞穴可以进了，穿过去后就是极北的冰寒之地，任务开始。在东面遇见携带巴尔郎的纳帕斯队员，他得意地炫耀了巴尔郎的武力，却导致了雪崩，在主角眼前被雪活埋了。之后雪崩开始间歇性，每次从石头柱子后面出来后必须赶快跑到前方的石头柱子后面躲避，等雪崩过了再行进，否则只能回到起点重来。

穿过后发现一个小屋，内有存档点和回复点，之后继续前行，与携带迷唇妹、雪树人、布鲁的纳帕斯队员战斗。继续穿过雪崩区，与携带帝企鹅、纽拉、雷丘的纳帕斯队员战斗，有一定难度。然后遇到岔路，先去右边抓火猴子，再走左边的路用抓到的火猴子燃烧掉冰雪，抓长耳兔击碎石头，前行遇见反派干部，和他部下的烈焰猴和冰精灵战斗胜利后到达石板处，绘出水君召唤符。通过后看见正在捕获急冻鸟的纳帕斯BOSS，他们因失败恼羞成怒，开始了

和主角的战斗。

BOSS战 火爆鼠

仍然中等难度，技能上各类喷火都需要注意别被击中，否则很痛，扇形的火焰攻击看似好躲但被击中几率异常得高，HP过半愤怒后射程还会进一步加大，小心躲避后加速画圈通过吧。



胜利后任务完成，依然回到タルガのいえ（泰鲁珈的家）交代情况，之后去ココナむら（可可纳村）的广场参加典礼，到ヤスリどうくつ（锉刀洞穴）一个原来无法进入的房间，开始跳跃小游戏，使用一笔画方式跳跃，从左下角开始走遍方格，出来后村里已经全是欢乐的气氛了，放礼炮挂彩花，但庆祝结束后却收到了同事的求救信号！回タルガのいえ（泰鲁珈的家），发现这里被袭击了，只剩了一个队员被打晕，其他人都被绑架了。

没办法，再次去アクアリゾート（水之胜地），召唤出水君走水路一路进入之前的シルバーフォール（银色瀑布），里面是オブリビアいせき（奥普利比亚遗迹），中间的障碍门抓鬼斯通解除，前进后遇到的人竟然是那个面具兄贵，和他的两只沙龙对战，难度不大。胜利后他召唤出了念力土偶把关，类似于夜魔人，赶快通过，注意等念力土偶换位时跟在其他念力土偶身后跑动到墙壁缝隙中，可以多试几次。通过后与纳帕斯队员战斗，之后遇到颜色机关，按黄绿蓝红的走向踩就能通过，而面具兄贵ヨロイビト这次搞出了太古羽虫和化石盔来阻挡主角。击败后往前走，一段路后遇到路障，在周围捕获四只超能系PM（鬼斯通念力土偶等皆可）去除障碍，前行遇见一些PM拦路，打倒后到达最深处，见到了纳帕斯的BOSS，绑架案的元凶正是这位。



BOSS战 沙地龙

有一定难度，亿万吨冲击和沙暴多加注意，暴怒后攻击力很高，出招速度很快，龙吐息相当于之前的阳光烈焰和爆裂水炮，但速度更快力度更猛，地图炮有沼泽陷阱，会占领很大一块地方，看准时机画圈吧。

胜利后任务完成，系统会提示存档与否。之后飞行前往位于地图西北方的目的地にじのさいだ（彩虹祭坛），途中看到纳帕斯对拉迪亚斯的追捕，赶到之后需要先和几个追击的纳帕斯队员干上一架，打完一群鬼飘飘和一群胖胖翁后降落。现在需要去开启位于地图五个方位的机关，注意岛上本身有一个，而右上方的先不能进入，在完成了其他几个机关的开启之后到ナナメむら（纳纳米村）坐船出海，进入潜水模式去开启。



进入潜水模式后捕获巨翅飞鱼两只破坏障碍物堵住洋流，之后又一次出现纳帕斯队员的拦截，胜利后往前行，进入追击模式。追到后对战敌人的刺龙王，之后他逃走了，由于深海视线不明，所以抓几只灯笼鱼很必要，照亮下方后找他最后的机关将其打开吧。

回到にじのさいだ（彩虹祭坛），拉迪亚斯在天空掠过，乘坐椋鹰飞上天直接进入战斗。

BOSS战 拉迪亚斯(视主角性别红蓝水都会有变化，参考前面的介绍)

难度主要集中在后段，其会使用无规律乱飞和周身闪光弹攻击，时常飞出画面外也很是恼火，画圈需要谨慎，或者干脆等攻击尽后再画，比较稳妥。胜利后获得拉迪亚斯召唤符。



现在开始骑乘拉迪亚斯飞行至地图上的雷云地带，躲避落雷模式开始，最先雷击只在屏幕中央，所以往一边飞即可，后期雷击无序，只能自求多福了，最后到达ライウンやま（雷云山），降落开始任务吧。

进入洞穴处有一只毒龙蝎，需要捕获，穿过洞穴会和面具兄贵的小山猪及沙河马战斗，继续前行仍然是雷击路段，需小心。最后有一个机器拦住道路，之前的毒龙蝎的粉碎拿来用吧。之后还必须用2只3级电击，所幸道路上有素材PM，之后和敌人的雷精灵战斗，前行的栅栏则需要玛狃拉来切断，走过后是八只雷电球的战斗，胜利后一路向下，看见熟悉的石板，这次需要画的是雷公召唤符，画好之后进入，看见纳帕斯BOSS正在指挥捕获雷电鸟，纳帕斯队员跑过来当起了肉盾，对战他们的三合一磁怪，UFO，然后是两只优雅猫的组合战。胜利后与BOSSパープルアイ战斗。



BOSS战 钢蟹

河蟹神有很强的实力，地图炮方面有全屏幕激光炮，破坏死全屏幕炮，不过这两个都是愤怒状态后的产物，护身保卫球以及地刺是很难打破的壁垒，除了小心应战没有更多的建议。

之后出现一个组织成员，他上去对雷电鸟使用了奇怪的机器后电鸟大叫一声就飞走了，主角马上乘上拉迪亚斯追击，一路飞到オブリビアいせき（奥普利比亚遗迹）和面具兄贵的土台龟与草蜥蜴战斗。胜利后进入深处的洞口，却看到了アックス、マジック、ドレス和エドワード四人在喝茶，这正是所有事件的幕后真凶，而他们得意地让自己的要塞腾空而起，并让三神鸟进入形成了防护壁，无法突破的主角没办法，只得回タルガのいえ（泰鲁珈的家）。决议仍然是回ココナむら（可可纳村）的小木屋找老爷子，得知要找到彩虹圣杯和石板来打破空中要塞的绝对领域，随剧情进入一扇木门，到达取得圣杯的试炼之路，里面有五间房间，为如下考验。



躲避攻击模式：1分钟内开始躲避下面的PM攻击；

开局：三只火恐龙；

40s：三只雷精灵；

20s：三只雪笠怪。

之后是走钉子路，算好路程躲避来玩，所幸并不困难。通过后来到一笔画走格子游戏，可以参考之前沙地龙关的玩法。而最后就是传送带关卡，这个是非常熟悉的场景，难度不大。现在进入最后的房间，与灾兽相见，其攻击力比较高，招数速度也比较快，胜利后拿到了圣杯。

现在回到ナナメむら（纳纳米村）的码头，乘船出海到曾经遇到潜水艇的地方，进入潜水模式，到达海底后把圣杯放在石板上，彩虹光线穿海而出，凤王被召唤了出来。



BOSS战 凤王

招式方面燃烧殆尽与喷火威力很强，愤怒后的大火柱也不可小觑，仍然还是多注意出招间隔和利用协助。虽然这个BOSS有一定难度，但比起之前的钢河蟹来说还是比较简单的，胜利之后获得凤王召唤符，空中堡垒的绝对领域将被轻易撕开。

现在骑着拉迪亚斯往最终的战场前进吧，中间会与大群的音符鹦、天蝎和盔甲鸟战斗，并且现在还要兼顾躲避空中堡垒的炮击，十分麻烦，需要小心。

通过空中走廊后进入要塞，左右两边的梦魔需要捕获来开启石像机关，然后和一众面具兄贵战斗，所用PM共为：电击魔、鸭嘴爆龙、超能斗士、超能女皇、盔甲暴龙、巨钳螳螂、3D龙Z，有些PM有多只，有一定难度，需要注意。胜利后前行，遇到的障碍物捕获毒斗蛙的四级切断来清除。到达大厅后，四个人的头儿エドワード上了要塞的顶端关上了门，另外三个怪人则依次在前面的3个房间内恭候，难度比较大，建议存档。

BOSS战 百变怪

百变怪唯一的特色就是变身，而此战它会轮流变成三圣兽之一，不过难度与之前对战三圣兽的战斗持平，只是会使用最强招式，总算不难获胜。



BOSS战 叉字蝠

叉字蝠不会愤怒，除了飞行速度和攻击能力以外难度不大，放毒烟很令人恼火，但是总的来说威胁不大，有了之前的战斗经验现在应该不算什么。

BOSS战 圣柱王

圣柱实力明显强于刚刚的伪物，重臂锤是强力的大招，走路即有地震，画圈时需小心注意，否则危险较高。

之前每打掉一个BOSS，通向老大的门前都会新加一条痕迹，现在三个BOSS打完，顺着痕迹绘出轨迹，门自动打开。

见到了顶端的エドワード，他非常轻松，听着主角的话不屑一顾，声称根本不可能被主角之流所打倒，果然，他召唤出了PM，而那是——超梦！



BOSS战 超梦

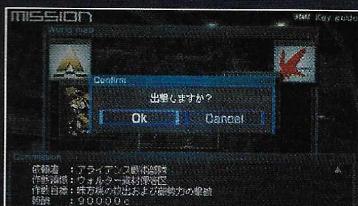
超梦一共有两个形态，第一形态攻击防御能力很持平，但总体还不算太突出，好生应对便可，胜利之后纳帕斯的パープルアイ再次操作超梦进入第二形态，非常强力，全场破坏死光扫射与天上天下一击必杀炮的全场舞动尽显其威势，没有更多介绍的必要，拿出之前所有战斗积累下来的魂和技术，享受完这场战斗，画出最后一个圈圈吧！

之后超梦脱离了被操纵的状态，离开了要塞，而整座要塞也开始向下面坠落，凤王再次出现停止了将要发生的悲剧，一周目结束。 □文/PMGBA x.o

ARMORED CORE LR LAST RAVEN Portable

アーマードコア ストレイウン ポータブル

PS Portable PSP	本刊译名：装甲核心 最后的佣兵 携带版		2010年3月4日	
	ACT	fromsoftware	3990日元	日版
	UMD	1-4人	-	全年龄



《装甲核心》系列一直难度颇高，而本作的难度号称系列之最，加上PSP版本蹩脚的操作设定，让人有愤怒的想摔机冲动。想玩的好的话需要多加练习，再加上对各种操作的熟练，对机体部件性能的熟悉，相信玩家是终究能破关的。

整个游戏一共是24小时计划，大概一个任务在游戏中会经过1-3个小时左右，多分支路线，多结局（6个，包含隐藏关卡），同时可以继承AC3SL的存档，使得游戏初期就可以攻打一些超难的关卡，其实这些关卡就是针对2周目标准来做的，因为初期的机体配置根本打不了。

PSP版本作为移植版，虽说是炒冷饭但多少还有部分改动，在机体方面某些部位是可以完全被打爆的，武器爆了后会消失，不但本次任务中不能再使用，以后也只能从商店里再买，意味着子弹也就光光了，不得不放弃关卡任务，头部、手部、脚部零件爆了后会修复不能。比较让人烦闷的是锁定很难，有些武器根本不能锁定，或者受到干扰机干扰，只能凭感觉来打，而大部分机体都在天上飞来飞去另瞄准更难，浪费子弹是经常的事，所以需要有良好的操作技术才能胜任某些任务。总的来说本作难度确实很高，也成为达人挑战的首选。 □文/GMI游动社 安打

主要机体零件数据解释

游戏操作	
摇杆	机体移动
L\R键	视角调整
十字键	武器锁定框调整
方块、圈键	左右手、手腕、双肩武器开火
三角键	更换武器
叉叉键	EN加速推动器
不控制摇杆的情况下按X键是垂直推动升空	
前后左右摇杆+X键：前后左右方向加速推动	

Head　头部零件，对ECM性能意为雷达抗干扰能力，レーダー机能指是否搭载雷达定位系统。

Core　核心胸部零件，コアタイプ是指核心型号，分标准、OB和EO三种，标准的就是不搭载OB和EO的核心。其中OB机能是指短时间内消耗大量EN从而实现加速移动，EO是指可以投爆雷和浮游炮帮助攻击，需要另外配备零件。也有可以搭载格纳武器的型号。

Booster　AC推进装置，使得AC可以高速移动和空中飞行。ブースタ出力是指推进时的推力，数值越大速度越快。

FCS　AC的武器管制系统，可以锁定敌人位置。サイトタイプ：目标锁定范围的大小。ロックタイプ：锁定形式，分为单个锁定还是复数锁定。ロックタイム：锁定时间，数值越小速度越快。

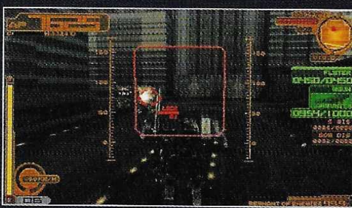
Generator　AC的动力源零件，相当于一个人的心脏，装备了它才能用推动器。コンデンサ容量指EN槽的最大值，EN就是界面左下角那个黄色槽，紧急容量指预备容量，是红色的。

Radiator　冷却装置，防止机体部件过热爆炸的装置。

Inside　暴雷、浮游炮之类的辅助攻击零件，装备在双肩上，一般新手不推荐使用，比较难控制，还经常伤到自己。

Extension　提高AC机能的零件。

Back Unit　双肩武器，可以和双手武器调换使用。


↑掌握机体各项数值才能顺利结束战斗。

Arm Unit　双手武器，AC的主炮，用完了这个以后默认用双肩武器。

Optional Parts　搭载核心零件，额外的提高AC机能，可以同时搭配多种零件，每个零件占用一定数量的格子。EN武器是指使用时要消耗EN的，比如那个光剑，光波，使用次数可以说是无限吧，只要EN还有。

装甲核心最后的佣兵流程攻略！

开始出现3个关卡路线选择，管理局强行侦察可以暂且放弃，现在没有实力攻破（若是有继承存档，另说，不然可以等到2周目）。选择好一条路线后，会无法更改，每一关击破时间会流失，一个时间段里面只能完成一个任务，然后出现新的任务选择，选择不同分支结局也会不同，关卡总共70多个，6大结局，需要多周目才能达成完美。通关一次后继承机体配件和金钱，增加竞技场模式，可以和曾经打过的AC自由对抗，还增加一个自由关卡模式，原本打过的关卡可以重新挑战刷评价，报酬同样可以得到，在这里也可以看到自己还有多少个任务没完成。

8:00 A.M.

任务1 前线基地强袭

作战报酬：0C

接受任务后登陆到地面上开始袭击地面部队，在有限的时间里破坏的越多越好，陆地上的火力非常小所以不用担心，同时天上会有几架直升机需要击破。难度很低的关卡，根据消耗的弹药数量和破坏的程度给出评价等级，破坏的越多，特别加算金额越高。

任务2：产业区侵入者排除

作战报酬：60000C

也是比较简单的任务，轻易干掉3台机体，地形比较广阔，躲躲打打逐一打爆就可以了，然后敌方会出现2台CR-MT85M支援，继续游击战。

任务3：管理局强行侦查

作战报酬：136000C

作战目标：敌人设施强行侦查

悬赏金额：60000C

原本一周目打不了的关卡，2周目可以来打了。一路上有几台拦路的双脚机，移动性能不怎么样，但是注意躲避他们的火力，防止自己失血过多，同时要避免浪费子弹，过了大门后到达开阔场地，和一台蛮厉害的机体对战，它跑的飞快，很难打中，还好它攻击的也不算多，地形比较有利，可以躲在背靠墙壁的地方，中间隔着一条过道的最好，两边有掩护，它只会在玩家前面跳来跳去，拿火力大的武器轰炸就行了。

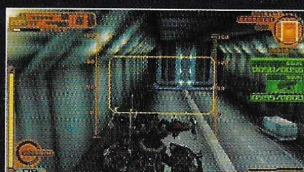
10:00 A.M.

任务1：铁桥守护队排除

作战概要：确保アライアンス的输送路线，排除地区内守备队

作战目标：击破敌方守备队

作战报酬：60000C



本关主要难点在于跳跃和滑行还有落点位置的确认，出现在桥上对面的攻击先不必理会，在它的攻击下跳不到对面，应该从直接跳到右手边的桥上，然后再从桥的另一头跳到刚才跳不过去的地方，这样就可以避开敌方火力，跳跃力度才好掌握。需要注意的是，不能从这座桥的另一头走出去，那样直接任务失败。落地后消灭刚才的机体，一路向前消灭天上的几部直升机，即可达成任务。

任务2：MT护卫

作战报酬：80000C

作战目标：己方MT护卫安全到达

己方MT行动缓慢，每到一个露天场地时会从周围爬下4、5台AMIDA无人兵器，比较烦人，建议使用双手机枪扫射，在路过露天场地的时候就站在MT的后方护卫它，它很弱智的只知道往前走不知道防御后面的火力，所以只能靠自己，到路的尽头后还有一波较大的攻击需要抵抗。

任务3：物资领取

作战报酬：0C

难度不是很高，一路上有几个四脚机碍事，到了一个露天的路口还有2台空中火力，不过威力很小，一个导弹就炸飞了，转过去后到宽阔的场景，有3台机体要消灭，其中一台坦克机防御很高，同时火力也猛，需要绕着打，最后那台双脚机体移动性超级差，几乎是被打中后就硬直，杵着那让人打的，没什么威胁。

悬赏金额：46000C

获得武器：CR-YWH05R3、YWH07-DRAGON

任务4：サンダイルフェザー击破

作战报酬：64000C

这一关难度比较高，建议没有好装备时不要打，地势开阔在一个平原上，没有任何遮蔽物，只能硬碰硬。笔者喜欢用双机枪，超爽，这关最主要的就

是比谁的子弹多，所以尽可能用弹仓容量大的武器，还要配上广角武器，有导弹最容易解决，就是头上的直升机比较碍事。

12:00 P.M.

任务1：敌AC击退

作战概要：从委托者那里得不到更详细的情报，可能对手AC可能比较弱一下就会顶不住，不过一切情况都是假象。

作战目标：敌AC击破

作战报酬：104000C



委托者的据点被不明AC袭击，他们的战力他们应付不了，请求我方救援，目标AC武装全部是能量系重火力机体，比较难打。第一台机体喜欢跳到空中接近玩家，这样对瞄准非常不利，加上地形障碍物很多，浪费子弹的可能性很大。敌方火力又大，建议跟它打游击战，利用地形做掩护。第2台机体用的是机枪炮，火力非常迅速，机体敏捷度高，也是飞来飞去，还是游击战，把一些可以打爆炸的障碍物打爆，可以伤害到机体，在打的它学差不多没有了的时候，就会主动防御，到处躲，这时候加紧追击吧。胜利后获得一个头部装备YH15-DRONE、武器WH03M-FINGER。总的来说，本关难度很大，打对方很久才爆，建议装备强火力输出的武器。

任务2：保管区夺还

作战目标：敌进攻部队击破

作战报酬：88000C

作战地形是一个通道式样的楼里面，可移动空间比较小，但是转角多，敌人又是机动性比较差的，所以建议用威力比较大的炮击，很容易就消灭，拐了几个弯最后有2台指挥官机体，行动较慢，但威力很高，被打几下部分零件热度暴增几乎自己就要爆炸了，做好防御绕着打吧，见机行事。

任务3：MT追迹

作战报酬：80000C

作战目标：敌MT的追踪

本关的目的是跟踪那台MT到它们的基地，所以不能杀它，如果攻击它系统会提示你不能攻击，跟踪的路上有很多小型坦克机碍事，一路消灭下去，跟踪到了基地后看到一幕自相残杀的情景，达成任务。

14:00 P.M.

任务1：对战依赖

作战目标：敌ACファシネイター击破

作战报酬：0C

本关敌人火力很密集，地下天上都有，建议可以躲在占地面积很宽的一个基地下面，敌人就会围着基地转圈，见机就打，这样的战术时间久点，但可以保证自己的生命不失，消灭地上的机体后跑出去打天空的直升机，有条件的话可以配备发射速度快的武器，双手都配机枪，敌人机动性很强，考验玩家的躲避能力，这款游戏移植到PSP后操作变得很别扭，按键分配的不合理，无形中给游戏带来了很大的难度。

任务获得装备：CR-LHT92

悬赏金额：49000C

任务2：机密物资护卫

作战目标：保护我方机体安全到达

作战报酬：92000C

这一关要装备强火力的导弹和远距离FCS，如果没有那么好的武器，就至少要保证2枪打掉一个直升机，不然转向的时间都很紧张，更别说打飞机了。如果直升机停留在物资点上方，会开始下降，在这个过程中还是可以打的，降到地上了就算玩家任务失败。地图上只标注了3个物资点，还有一个物资点没标注，总共4个，玩家可以一出现后就不移动位置，站在原地转向攻击。

任务3：管理局夺还

作战目标：不法占据者击破

作战报酬：100000C

比较简单的任务，一路下去只有几台MT拦路，同时看到有些小点点在对玩家攻击，仔细一看原来是一群小人，无视了，到隧道的出口处有2台机动性能强点的MT需要干掉，最后又增援了2台威力大的机体，他们都躲在建筑物后面，找出来后干掉，不过他们的攻击比较让人恼火，被打中后会取消蓄势待发的攻击，比如需要填弹的武器都会受到妨碍。如果破坏了周围的设施，会影响评价。

15:00 P.M.

任务1：机密物资回收

作战目标：物资的回收

作战报酬：136000C

本关难度非常大，移动很快的无人兵器会钻到地下，等它跑上来了才有可能打到它，而且移动迅速经常无法瞄准，造成弹尽粮绝的场面。笔者的机体配置舍弃了平时的装备，双手不配备武器，只把手部直接换成带有强EN火力输出的手部，再强化冷却性能，这样几乎不会被打爆了，再配备上高EN防御的装甲，笔者的配置是尽可能的减少机体EN消耗的装备，手臂推荐使用WA04-ARIES，子弹多，FCS芯片用广角和复数锁定的，消费EN越低越好，笔者用的是MF05-LIMPET，脚部机动性能要强一点，防御高些，可以负重少一点没关系。（这一套改下来，是我使用过的最酷的机体）

任务2：研究所侵入者排除

作战目标：研究所侵入者全灭



在研究所里的敌人都很弱，比较轻易就可以干掉，笔者配备的是双机枪，单用这个就能搞定了，就是地图稍微有点头晕，走到一个死路的地方，按下墙壁上蓝色的按钮启动电梯，才能到新的地图，一路上都是之前的MT机体，没什么威胁，最后的两台稍微强点。

任务3：据点侦查

作战目标：敌人全灭

比较容易的一关，配备雷达头部搭载锁定功能，如果搭配的武器太多，可以适度放弃一点机动性。装备双肩导弹，双手机枪，路上遇到的86式装甲战斗车很容易消灭，另外几台原型MT也没什么难度，全灭后过关。

任务4：研究所强制调查

作战目标：研究所敌人全灭

用什么武器对付生物兵器最好，答案 是光剑，本关遇到的生物兵器需要用搭载生物锁定机能的头部，然后用光剑一刀一个，超级威猛的攻击力1886的CR-WL88LB3用起来超级爽，光剑无限使用次数，对新手来说是最好的选择，若是没有光剑，机关枪也不错。

16:00 P.M.

任务1：ダム侵入者排除

作战目标：敌入侵部队排除

作战报酬：60000C

出来后飞到水坝上面可以站立的地方，打爆天上的几台直升机，敌方出现支援机，也是最难打的，它会在水上飞来飞去很难瞄准，推荐使用广角锁定武器，能武装的敌方都武装以防有子弹。需要注意不能跳到水里和对方打，如果后期得到水上滑翔器才可以。

任务2：パリオス・クサントス追击

作战目标：敌ACパリオス・クサントス击破

作战报酬：68000C

地形在沙漠上，很开阔没有遮蔽物，也是硬碰硬的战斗，还好我方有3部直升机在后面支援，不过要小心自己的枪口也会伤到我方直升机（我就打爆一架），敌人喜欢跳来跳去在眼前晃，一火了推荐装备高EN导弹WB30Q-CHIMERA，4炮连发，没几下就死了看它还跳不。

悬赏金额：62000C

任务3：レイジングトレントⅣ击破

作战目标：敌ACレイジングトレントⅣ击破

作战报酬：88000C

又是开阔型的平原地形，和之前出现过的某一关卡一样，没有任何遮蔽物，建议没有好装备不要打，容易被爆。装备的零件最好冷却能力强，子弹要多，能武装的地方都武装起来，要不然很容易陷入弹尽粮绝的地步，没有什么更好的建议，就是硬碰硬的关卡，对操作能力比较考验，最后的敌人飞来飞去，机动性很强，没有很多的子弹很难搞定。

任务4：飞行部队通过阻止

作战目标：阻止己方飞行部队通过的敌人全部击破

作战报酬：108000C

保护飞行部队顺利通过大坝，这关的难点也是掌握跳跃度，装备了远距离FCS芯片后再装备阻击枪，一枪打爆一个直升机，可以跳到前面的水坝上开火，右边的一些干扰机可以跳到周围突出来的岩石上打，但是注意不要掉到水里，否则无法完成任务，如果己方部队全部安全到达，还有特别加算。

任务5：输送部队击破

作战目标：消灭通过的输送部队

本关同时要做2件事，一边攻打碍事的两台机体，一边要注意消灭正在通过的输送部队，就和那关抢救军用物资的一样，如果通过了就算失败，所以建议装备转向能力好的脚，或者机动性高的，再加一个转向强化的零件，在攻打AC的时候要时刻瞄着输送部队。

任务6：输送部队护卫

作战目标：保护输送部队

这是另一条线的任务，地形和击破那关相同，只不过任务相反，在保护输送部队的途中会有干扰机体来碍事，笔者喜欢双机枪的搭配，多发子弹狂扫，打的冒烟了马上攻击下一个，因为那一个自己会爆炸，然后逐一击破即可。

任务7：ダム管理设施破坏

作战目标：破坏水坝设施

这个水关也很考验跳跃能力，多试几次就可以了，跳上水坝后需要打几台机体，注意躲避他们的导弹攻击，然后破坏指定的水坝设施即可。

18:00 P.M.

任务1：发电设备爆破阻止

作战目标：破坏发电设备

作战报酬：132000C

本关和破坏发电设施的那一关一样，装备同样的武器即可，到指定的地方拆除炸弹，不过需要注意有时间限制，路上还有MT挡路，看着不爽也可以消灭之。

任务2：无人兵器通过阻止

作战目标：无人兵器全灭

作战报酬：1040000C

本关不算难，用狙击枪或者双机枪，很容易消灭无人兵器，全灭后过关。

任务3：发电设施破坏

作战目标：破坏电源后原路返回

作战报酬：113000C

这一关最主要的是记住地形，或者配备一个地图系统的头部零件，2部供电系统在最底部，找到路做电梯下去，一路上没有什么阻碍，只有一些蜘蛛，可以不用管，破坏电源后路会变的漆黑，在此情况下返回，如果没有夜视能力几乎不可能走出来，地图复杂加上有生物兵器妨碍，就算记住了路，脚下有个蜘蛛兵器挡着，玩家也会越走越乱，最后搞不清楚方向（笔者试过不用夜视），如果没有搭载夜视能力，就放弃本关重新开始吧。查看地图的时间不会计算在内，在有限的时间内若是没有返回，也算是任务失败。

19:00 P.M.

任务1：地下排水路侵入者排除

作战目标：敌人全灭

作战报酬：0C

难度不高的关卡（……所以没有报酬，但是会奖励武器装备），只要装备了搭载夜视能力的头部即可，要求的装备不高，全灭后过关。

任务2：管理局占据部队排除

作战目标：管理局敌人排除

作战报酬：135000C



本关敌人非常多，尽量装在子弹数量多的武器，再配备一个光剑，只要不被打爆炸可以无限使用，但只能近身打。沿着通道一路打下去，最后走出大门，遇到一个很强的机体，不要和它硬碰硬，绕过去，把远处的4个炮塔打爆即可过关。打爆机体，再打炮台，也可以过关。

任务3：保管区压制

作战目标：消灭保管区敌人

作战报酬：131000C

本关地形很复杂，下到下水道后里面是漆黑的，还好没有干扰，注意抬头看有红色灯光的地方是保管局入口，一共有3个入口，互相通联的，最好配备雷达头部，跳上去后就可以杀敌了，难度都不大，只是地形复杂点，完全是长的一样的，只能分辨门，红色的门进不去，说明那是另外一条路的出口，想办法找到那条路，还可以通过雷达地图锁定敌人来暂时判别自己的位置所在。到了最后要打一台机体，它喜欢跳到上面的墙壁突出部分，我们可以站在原地用导弹攻击，或者用EN导弹，消灭后过关。

获得武器：CR-H05XS-EYE3

悬赏金额：69000C

任务4：EMC装置防卫

作战目标：EMC装置防卫

作战报酬：112000C

难度比较高的关卡，类似的关卡在游戏中出现过几次，机体配置可以参考之前的物资救助那关，需要保护的EMC装置有一个在比较隐蔽的地方，需要时常盯住，一般这样的关卡都推荐配置远距离FCS和狙击枪，敌人比较多的情况下再搭个机枪合适，因为子弹也多，避免陷进弹尽粮绝的地步，敌人的AP不算高，空中火力很烦人，只要抓紧时间全灭它们即可过关。

任务5：己方部队救出

作战目标：己方部队救出或者敌人势力全灭

作战报酬：90000C

这个关卡还是下水道关卡，上去后按照之前的走法走就可以，想必刚打完的应该不会忘记那么快把，遇到的机体都不怎么厉害，是蜘蛛型无人兵器，推荐用子弹多的机关枪扫射，或者用那一套装备全部消灭即可，如果走的路正确的话，很快就可以救出己方部队，不用消灭全部敌人。

任务6：所属不明部队击破

作战目标：所属不明部队击破

本关一开始的钻在地下的无人兵器比较难打，配置可以参考前面打沙地无人兵器的那关，但这个配置在这里并不重要，因为这时候有一个“己方人员”协助玩家攻打敌人，不过不要和敌人拼主炮，应该保留实力应变下一个事件，那个己方人员会叛变攻打玩家，所以一开始配置机体的时候就要配上高火力输出装备，光剑加双肩导弹或者机关炮。把敌人打的差不多的时候他会逃跑，然后发生剧情。

任务7：飞行场接收

作战目标：飞行场接收

难度不高，配备远距离FCS和狙击枪首先消灭那些炮台，笔者也倾向使用WR04M−PIXIE2，射击距离和子弹数量都很优秀，下面还有几台MT要消灭，总体来说比较轻松。

任务8：发电所警备部队排除

作战目标：敌人全灭

地图是之前去过的发电所，天上有干扰机ガードメカ，所以要配备一个对ECM性能强的头部，推荐使用CR−H95EE，抗干扰能力强还搭载雷达和夜视，是很不错的头部零件。那些MT比较烦人，应该优先消灭。

任务9：管理局战术部队排除

作战目标：敌人全灭

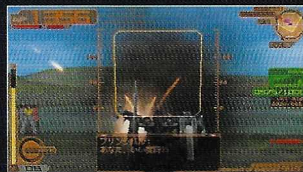
不算很难的关卡，前面的几台MT都是来找虐的，后面要和一台AC打，所以还是要保留子弹应付它，而且后面还有4个炮台会攻击玩家，需要注意。

20:00 P.M.

任务1：炉心侵入阻止

作战目标：侵入炉心的无人兵器全灭

作战报酬：98000C



本关只要破坏掉入侵的爬行机体就可以，具体配置是脚部搭载机动性能很强的，就是转向快的，推荐CR−LN91HM，FCS装备远距离的，推荐CR−F9DSN，武器用阻击性枪，推荐CR−WR73RS，射程远，攻击力也强，一枪一个，按照我这个配置，加上良好的操作水平，保证能过。任务一开始，不要乱跑，就站在原地，左右开弓，只要瞄准塔的中上部位，不要有漏网之鱼即可。

任务2：炉心破坏

作战目标：炉心破坏

作战报酬：112000C

这一关要装备冷却性能强的装置，在炉心里会遇到喷火的MT，使得机体温度迅速上升，所以要优先消灭它们，然后出现一架敌人AC，避免和他近身肉搏，损血很大，推荐装备高EN双肩导弹，干掉此AC后原路返回，路上还有坦克型MT，看起来很经打的样子，所以配备导弹是没错的。

任务3：动力炉守备部队排除

作战目标：敌人守备部队全灭

作战报酬：132000C

和动力炉侵入部队排除那一关地形一样，配置清参考那一关，配置高性能抗干扰装置和高级雷达，本关敌人很多，优先消灭天上的干扰机，有远距离FCS很好解决，一枪一个，然后其他的建议打游击，逐一消灭，最主要的是避免自己损血过多。

任务4：动力炉侵入部队排除

作战目标：侵入者排除

作战报酬：108000C

本关要装备冷却性能S的FURUNA才有足够的时间逃脱，还要装备搭载夜视功能生物锁定功能的头部，尽量不要使用消耗EN大的武器和装备。一开始在露台上消灭几个蜘蛛型无人兵器，解除锁定后进到炉心内部一路杀下去，敌人都很好对付，有一种天上飞的ADIM新变种生物建议用子弹多的机关枪打，在炉心核心周围消灭了几个蜘蛛后温度开始上升，要尽快打爆那几个电源装置，在地图上都有标明，如果温度太高还没完成任务会爆炸，打爆电源后就需要有夜视功能了，之后消灭几个敌人完成任务。

22:00 P.M.

任务1：独立势力救援

作战目标：独立势力援护

作战报酬：128000C

独立武装势力的炮台需要玩家救助，在任务一开始的时候EN到隧道那边赶去援护，消灭几台MT，然后又要迅速赶回去消灭另外一些MT10−BAT，时间上要把握好，装上远距离FCS用阻击枪一枪一个，CR−AH79是很不经打的，全灭后过关。

任务2：ライウン抹杀

作战报酬：80000C

悬赏金：60000C

作战目标：敌ACストラックサン−ダ击破

这个机体也是喜欢边飞边靠近，加上周围没有什么遮蔽物，笔者建议搭配一枪一剑，剑的使用次数只要不爆炸就无限，它近身的时候一刀过去损血较多，一般情况下就开枪引诱。机动性能无所谓了，只要防御力强就好。起初对方攻击次数比较多，打了50%后它几乎不怎么攻击了，就是挨打的份，趁着这个时候多使用近身攻击，刀的威力很强的。

任务3：飞行部队击落

作战目标：飞行部队击落

作战报酬：138000C

本关要装备制空导弹和抗干扰装置，一开始的几台飞行MT比较好消灭，然后是运输机，会投下干扰机来干扰我们的雷达，本关请尽可能多的装备上武器，因为敌人很多，导弹不够用的时候就扛上加农炮。

任务4：エヴァンジェ搜索

作战目标：敌AC オラクル击破或者抵抗势力全灭

作战报酬：114000C

抵抗势力其实就是一些小兵，踩死就可以了，遇到的几个机体都不值一提，笔者配备的是多子弹的机关枪，天上的直升机会打EN光速，不过也很容易消灭，走到头后也找不到要找的人，这时候得到情报原来是误报，不过敌人全灭了，所以可以过关。

任务5：ジナイ−ダ讨伐

一开始和敌AC对打，保证自己不死的情况下，发生剧情后敌AC逃跑，完成本关任务。

任务6：铁桥破坏
作战目标：破坏铁桥机动装置
作战报酬：108000C

利用良好的跳跃技术选好落点后跳到右侧大桥，然后从另一侧跳过去消灭一台MT，之后又有一些拦路的MT来找虐，用高威力双肩跑轰炸装置，破坏桥后过关。

00:00 A.M.

任务1：ンジャムジ抹杀
作战报酬：OC
作战目标：敌ACウコンゴワペポ击破

打法和前面的敌ACストラックサンーダ击破那一关一样，只是地形换了，周围浓雾弥漫影响视觉，记得使用搭载雷达的头部。再虐待一次或是被虐一次吧。

获得武器：YWH13M-NIX、CR-WA91MSM
任务2：输送列车护卫
作战目标：保护列车逃脱
作战报酬：120000C

本关只要保护列车顺利过隧道即可完成任务，装备导弹，远距离FCS和狙击枪很容易消灭那些MT。需要注意的是会自爆的MT，可以在它近身前将之击爆。

任务3：エヴァンジェ讨伐
作战目标：敌ACオラリル击破或抵抗势力全灭
作战报酬：104000C

一路上要消灭几台原型MT，它们的位置比较分散，多走走看看，全灭后敌AC登场，在这个场地里比较利于躲避和打游击，装备了子弹多的武器和发射速度快的武器来打比较好，它近身的可能性很低，所以不建议配备光剑，用机枪扫射打拉锯战即可，一开始它还会有8发连击炮，打爆它的手以后它没有攻击武器了，只会跳来跳去，转着圈圈，总是躲在玩家视角里看不到的另一侧，不过也只有被虐的份，只要先前注意不被打爆手部，谁能持枪到最后就是胜利。

获得武器：WH03M-FINGER
任务4：MT脱出护卫
作战目标：保护MT顺利脱出

路上主要是消灭敌方MT，保护我方MT。难度不大的关卡，不说什么了。

任务5：发电所侵入者排除
作战目标：侵入者全灭
作战报酬：102000C



笔者还是偏向使用双肩机关炮，安定性能好的时候根本不受侵扰，放下去就开炮，不过在这里基本用不上，只要装备搭载雷达和生物锁定功能的头部，用光剑消灭生物兵器，或是机关枪狂扫，地形也不难，一路走下去就可以，注意不要攻击到发电设备，全灭后返回刚来的地方援助我方人员，完成后过关。

02:00 A.M.

任务1：据点けん制攻击
作战报酬：170000C
作战目标：敌人守备队击破

本关难度颇高，建议装备高输出火力武器，能抓武装的地方尽量都武装起来，以防陷入弹尽粮绝的地步。装备上远距离FCS芯片侦查敌机位置，可以寻找一个躲避炮弹的地理位置伺机待发，消灭敌人主力飞行MT。

任务2：敌AC迎击
作战报酬：OC
作战目标：敌AC击破

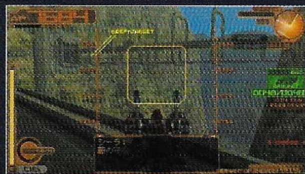
似曾相识的场景，打法躲在基地最下层的开阔区域，引诱敌人近身攻击，再用刀狂砍，有点不堪一击啊。难怪任务没报酬。

获得装备：YWL16LB-ELF3CR-WR93RL
任务3：研究存档回收
作战报酬：98000C
作战目标：研究存档回收后逃脱

本关敌人比较多，建议使用无敌的EN光剑，一刀一个，来到最下层的存档所在地，拿到后要沿路迅速返回，这时候又有MT来挡路，不过和它们打会比较浪费时间，除非你操作的很好，装备的很，打的很快，不然就快速逃跑吧。

任务4：所属不明机击破
作战目标：所属不明机击破
作战报酬：156000C

这个机体很酷，身上有蓝色的流光，个人认为如果不是四脚机的话应该是本作里最酷的机体吧。它的攻击方式一是在空中发射炮弹，二是近身用光剑武器攻击，笔者建议装备一个双肩机关炮，一个EN防御强的RB，一把光剑，一把多发机关枪，光剑的威力很强，和它对着砍几下，再开机关炮狂轰一番，没多久就搞定它。



获得装备：WH08RS-FENRIR
任务5：敌部队击破
作战目标：敌部队全灭

难度比较高的关卡，要消灭地下MT，高EN武器MT，全灭后还要和一台AC战斗，推荐装备雷达和抗干扰装置和其周旋。

04:00 A.M.

任务1：产业区防卫
作战报酬：108000C
作战目标：敌人进攻部队击破

地形是在城市的街道上，可以利用转角打游击，一开始的机体比较厉害，机动性很强，完了后还会出现4、5台敌方支援小队，但是威胁不大，只不过我方也已经陷入弹尽粮绝的境地，因此在攻打第一台机体的时候要注意活力，用一些冷却能力强的装备，尽量避免部位损坏

获得装备：MF04-COWRY

06:00 A.M.

任务1：最终部队歼灭
作战报酬：148000C
作战目标：敌人飞行部队击破

这是本路线的最终关卡，敌人飞行部队的轰炸非常牛，一开始第一批部队的轰炸躲开就行，建议装备格纳兵武器，几乎100%挡下来，第2批轰炸有2台机体，推荐使用带自动追尾的导弹，由于这些装备重量很大，所以脚部可以舍弃高机动性，搭载大火力武器，敌人飞的很慢，就是攻击力强，只要用追尾的就很好打了，有一个武器是同时打出8发追尾导弹，威力超强，用之前先强化一下，第3批就是最后一台机体，火力更强了，但是用刚才的那武器也能搞定它，弹药分配自己决定吧。一周目通关后追加EXアリーナ・フリ任务。

任务2：ジャック0讨伐
作战目标：敌AC击破

和AC单挑，但是难度不高，推荐装备多发子弹的机枪狂扫，时不时放几个高火力EN导弹灭之。

任务3：エイミングホ-ク击破
作战目标：敌ACエイミングホ-ク击破
作战报酬：98000C

这一关其实BOSSAC不难打，难的是天空的敌方火力支援，轰炸的自己什么也看不见，刚想放下对空导弹就被炸的缩回去，想用近身碰碰运气，是偶尔才打的到AC。目前笔者暂时没发现什么更好的打法，所以我也没完成这个关卡，这条线的通关结局也就无法看到。

六大结局出现条件：

按照下述顺序选择完成任务即可达成多种结局。

结局 1

1.前线基地强袭、2.サンダイルフェザー击破、3.保管区夺还、4.据点侦查、5.飞行部队通过阻止、6.电源设备破坏、7.地下排水路侵入者排除、8.炉心侵入阻止、9.飞行部队击落、10.ンジャムジ抹杀、11.据点けん制攻击、12.未确认AC排除+最終ミッション

结局 2

1.管理局强行侦察、2.サンダイルフェザー击破、3.保管区夺还、4.据点侦察、5.飞行部队通过阻止、6.无人兵器通过阻止、7.地下排水路侵入者排除、8.炉心侵入阻止、9.飞行部队击落、10.发电所侵入者排除、11.研究データ回收、12.产业区防卫、13.最终进攻部队消灭

结局 3

1.前线基地强袭、2.铁桥守备队排除、3.敌AC击退、4.对战依赖、5.ダム管理施设破坏、6.输送部队击破、7.发电所警备部队排除、8.飞行场接收、9.动力炉侵入者排除、10.エヴァンジェ搜索、11.ンジャムジ抹杀、12.所属不明机击破、13.エイミングホーク击破、14.地下侦察

结局 4

1.前线基地强袭、2.铁桥守备队排除、3.MT追击、4.机密物资护卫、5.飞行部队通过支援、6.输送部队护卫、7.保管句制压、8.ECM装置防卫、9.动力炉守备队排除、10.铁桥防卫、11.MT脱出援护、12.研究所爆破、13.产业区守备机能停止、14.ジャック0讨伐

结局 5

1.前线基地强袭、2.铁桥守备队排除、3.MT追击、4.管理局夺还、5.机密物资回收、6.レイジングトレントⅣ击破、7.发电设施破坏、8.输送机着陆支援（追加任务）、9.炉心破坏、10.ライウン抹杀、11.输送列车破坏、12.进行部队迎击、13.ヘブンズレイ击破、14.インターネサイン破坏

结局 6

1.管理局强行侦察、2.サンダイルフェザー击破、3.敌AC击退、4.对战依赖、5.ダム侵入者排除、6.所属不明机击破、7.飞行场接收、8.炉心破坏、9.ジナイーダ讨伐、10.ンジャムジ抹杀、11.侵攻部队迎击、12.敌部队击破、13.飞行部队迎击、14.中枢侵入

全新面貌登场的四狂神战记！



作为超任版《四狂神战记2》的DS重制版，本作进行了大量的改变。包括将原来的2D画面全部3D化，以及将回合制战斗变更成了动作要素很浓的ARPG。游戏中没有通常RPG游戏中的大地图，玩家只需在指令画面选择要去的地点就会直接乘飞船“瞬移”过去，虽然在战斗中一次只能操作一名角色，但迷宫中大量的小机关却是需要灵活运用各个同伴的独有能力才能顺利通过。死亡一次自动升4级的“レベルブレイク”系统是大胆的尝试。 □文 NdsBBS.COM/白马义从

NINTENDO DS NDS	本刊译名：四狂神战记		2010年2月25日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
	媒体	1人	1Gb	12岁以上

恐怖、杀戮、混沌与破坏的四神 不畏强权而奋战的波动的勇者们!

本作是Square Enix公司出品的ARPG游戏。以前在SFC上的《四狂神战记2》为基础重新制作世界观和剧情，所以在游戏一些内容有了改动，而游戏里充满大量机关似的迷宫。为了喜欢本作的玩家能够更好的了解游戏的内容和剧情，让大家不会在迷宫里绕来绕去耽误时间。所以写上这篇攻略来为大家在简略介绍下一些较难迷宫的具体过法，希望能给大家带来帮助。

ソーマ神殿

本关是最初关。刚开始出来直接选择移动进入“ソーマ神殿”，直走去开动机关。机关停下后继续往前走会看见地上有个人躺着。对话玩后顺路一直走下去，由于是才开始，本关的小怪都不强，几下搞定。本关BOSS主要攻击有红宝石那只手，腹部宝石也变成红色时过去攻击即可搞定。BOSS战后发生剧情，看见加迪斯想杀了马克西姆，这时爱利斯出现马克西姆才逃过一劫。与爱丽丝说完话后同行。回到选择画面，第一个是向下关移动，第二个是装备选项，第三个是对话，第四个是读取存档，第五个是保存存档。移动到“礼穰の町エルシ”。进去后看见提亚在那，剧情自动前去对话，不过就是他们话比较多就是了。几人说完话从右边出去到村子中，巨大波动器那有剧情，可以不去。剧情完后去左面房子里跟提亚说话，出来去右面菜地跟站那的人对话得到烹饪食材，拿回去交给提亚。提亚那卖点初级药品，有钱的可以去看看。然后去研究所找博士选择第二项出发。

ゴードバン可动桥

开始向中间移动，发生剧情，在这里要把箱子推到正中位置的机关处。去对面推个箱子



过来，从梯子下去。不想去对面推，可以按屏幕下方有两个白色回转箭头，本地图重头开始。刚剧情中的被推下去的箱子就又出来了，要减少些麻烦。

屏幕下方多个羽毛，是直接回到世界地图用。这要开动三个控制器。首先开动右边控制器，右边上去按跳同时按前冲就能上去了。以后很多地方都要用这种方式过去。开动控制器后，走左跳下，从梯子下去然后在原地跳下去。走左边过去，中途有一段要用跳翻或X键过去，继续照下屏幕提示位置走。剧情完后要跳到对面去，走到最前面前面方法选一个就过去了。过去杀完3个怪后把箱子拉到左上灰色地板平行处，选个方法上去。沿路走从梯子上去把箱子推到左边圆盘前，从箱子跳到上面去。把上面那个箱子拿到控制器下台阶上放下跳上去开启控制器。最后再开启中间的控制器。从右边的梯子下去开动传送器到对面去。走梯子上去先要开启右面的控制器，往上走把箱子推到红叉处，走箱子跳上去开启控制器。往左面走时过了中间的桥后先把下面的架子移到上面地势矮的地方，从架子上跳到上面去，再把上面的架子推下去，不急跳过去。现在位置走左下角跳到对面去拿控制器把手，然后在过去开启左面控制器。最后再开中间的。走到中间圆盘出杀死两怪后剧情，提亚加入队伍。回桥上前行。世界地图去水之都，进

去左面商店里有装备和药品买，右边上面是旅店，下面是杂货店，往前走去大统领宅邸。到大统领宅邸后去右边屋子里见识下金像。前行发生剧情，在这看到塞雷娜。跟大统领说话后出去，往前走会有剧情。选第一项去追二人组去，出水之都向第五关“**タンベル**废矿”进发。

タンベル废矿

进去杀完怪后先往地图空了一块位置去，用提亚的X键把装置吸过来，放到地图绿点处。上去往左走，这里还是利用提亚的特殊攻击钩到对面去。前行至有两箱子处，先拿起中间的炸弹放到箱子中水 右面的箱子推到红叉处。注意这的箱子拉不动只能推过去。一路向前，在山下听到二人组在上面把门打开，这时却被发现了，开门的能量装置被他们扔到对面去了，可以利用提亚的特殊攻击把东西拉过来，用这种方法把能量装置放到右上位置。利用柱子跳上去把木箱放到下面，拿起能量装置跳上去放好，门开进门。进去后开矿车，注意断口处要跳一下，很简单的玩法。进去后要找到分散的五颗魔石就行了。之后



会合义贼二人组天矿车玩，极度恶心的地方，玩家集中精神就能容易得多，出去发生救人剧情。回水之都的旅店和统领宅邸见识金像的房间能得到奖励。出了金像房间遇见凯，跟凯打一架后加入我们。出去到“**タンベル**废矿”刚那有块大水晶处，用凯的特殊攻击打碎水晶。进门后往前走到地图绿点，出来的小怪杀光开门的能量装置就能出来。门开后进去向右，向刚才在门看到有架子的地方移动过去，利用凯的蓄力攻击把水晶破坏掉，在把架子移动右边空洞里，就能过去了。第二道门开后前行，看见块石头比旁边的高一些，但底部颜色不同，还是利用凯的攻击打碎，就能跳上去，然后是用提亚的特殊攻击过去，向下走有个箱子里有魔石。向上走剧情，遇见司祭伊多拉。剧情完后先把木板放到地洞上，再把旁边两木架和上面的杂兵打掉，最后个能量装置就掉下来了。进门后先把杂兵清干净，然后再把两个炸弹放到左右两边的红叉上，操控提亚站在中间，用特殊攻击把里面的东西拿出来。前进到有被水晶顶起来的石块处，先拿个炸弹扔到下面，尽量挨着水晶，等炸弹爆炸后在拿上一个，往石块上跳，从上往下扔，不过要先引燃，在放下去就行了。过去后先走到地图上有“S”标记的地方，把东西拿上在回去。上面要把两块大石头推下去。进去后是BOSS战，需要注意的是当伊多拉站在木架子上时，只要把木架打烂他就会掉下来，这时是最好攻击其的时机，如此反复很快就可以搞定。返回水之都去，进去剧情看见塞雷娜教训凯。然后直接去见大统领，接受任务后塞雷娜加入，休整下就去第一关“**ソ-マ**神殿”。

ソーマ神殿

进入异空间，凯和马克西姆失去踪迹就只有靠提亚她们了。一路前进到有两箱子处，用塞雷娜的特殊攻击（可以控制方向）把炸弹打爆，过去要在这里找到3个能量装置，在的地方好找，只是跳的时候注意下就行了。收集3个装置后就可以去下一层。第二层开始也要先找3个能量装置，找齐后站到圆台上把右上方漂浮在空中的装置打下，然后跳到有炸弹的平台上，拿起炸弹，利用中间的旋转器去把右边的两个箱子炸了，从这向左上方行动。左上圆台上有个怪，杀掉后迅速往左边平台跳，一路不要停，否则会掉下去，一直跳到无路时。用塞雷娜爬上后面的墙就可以向右上过去到下一层了。第三层开始跳过一段路然后攀墙，一路来



到左下方机关处，开动机关后从右面下去，要朝著存档点走去。到了存档点往左连续跳跃七、八块移动石板就可来到最后层。最后层开始一路向上跳去，最后块石板出攻击前面的装置，等平台过来后往中间跳去跟马克西姆他们会合后进入BOSS战。BOSS是两副盔甲，注意躲避其攻击，很容易收拾掉。搞定后得到传说之剑，然后传送回地上去。回水之都向大统领交任务出来后会进入BOSS战。BOSS是加迪斯，其会飞上天向下攻击，还有瞬移走，难度不是很大，躲好他的攻击就行了。搞定加迪斯后他会把城市毁灭掉并又进入BOSS战。打法与前面一样，只不过要小心这次他会在空中往下面扔石头，大概一次会扔七块左右，用连续回避躲之。胜利后加迪斯逃跑并可以得到一把剑。这把剑比传说之剑攻击还高，极度怀疑传说之剑是假的。

グルベリック大桥

本关可以双段跳，但是千万别乱跳，要不然会被吹下桥去。这要利用塞雷娜的特殊攻击来建立防风壁和打开道路。有青色箱子也要这样来开路。通过桥后来到一处灯塔，这时，提亚一个人坐电梯泡上去了，剩下的人只要用塞雷娜攀墙上去了。来到灯塔会看见提亚被一机器人攻击，之后进入BOSS战。这BOSS打到一定血量就跑掉了。操控塞雷娜用二段跳攻击上面的装置，从右面的开始，控制好特殊攻击，一次性打掉才会开门。马克西姆一个人挑灯塔去找提亚，发现正被两小怪夹击，干掉后马克西姆会被刚跑了的机器人偷袭。本关BOSS战只有提亚一个人战斗，要小心BOSS的激光，站在BOSS侧面打会比较安全点。出来后就进入“石之城”，向前走看见伊多拉站在那里，这时海迪卡出来了。伊多拉召唤了三只骷髅，不想就被海迪卡一下搞定。在这里休整下就出发去“**ロギスモス**神殿”。

ロギスモス神殿

本关较为麻烦。首先要把前面地上的蓝色能量块拿上才有路走。开门的能量装置在右上方，那里要考提亚东西拉过来。之后两样东西要轮流拿到门口去。在左上时，提亚可以先把两样东西放在



左边柱子上，自己跳过去在一样一样拉过来。进门到达第二层。本层跟第一层一样，开始举着能量块，右边有一魔石，左边平台上杀完怪后会出现一上下移动的浮版。举着能量块站在浮版上，到顶后向右走，来到平台后清完小怪把能量块放到传送带上，自己动作要快，爬上楼梯跟着出现的路速度过去。再用塞雷娜把空中的装置打了，再往右走。走平台右上一路跳上去，最上面时可以先把能量块扔到对面去自己再跳过去。利用塞雷娜攻击左上的装置会有一移动浮版过来，上去再次攻击刚才的装置就往左面移动了。左上平台处先不忙上梯子，先跳到左面去，会有小怪出来。清理后，马上用提亚把能量块拉过来，走到平台上，显出隐藏的传送带，让能量装置传送到门口的平台上。自己到平台上拿起能量装置开启到三层的门。第三层刚开始并没有能量块，先走到前面浮版上，移动到中间把空中的小怪干掉后能量块会掉下来。走上前面的平台往右走，在右边清光小怪用塞雷娜攻击刚过来时平台上方的装置，在走到装置下面的浮版上向左走。平台上清理干净小怪后会有移动浮版过来，上去后看准时候往右边走，在这个地方要过很多传送带，最好是先把能量块扔到不会移动的地方，自己在跳过去。到了左边平台后先清小怪，再把能量块放到正方形的传送带上，跟着跳上出现的石块上自己看好路线，最好是跟着能量块走，最好跳到最高处用塞雷娜攻击面前装置出现移动浮版，上去来到刚出来中间相同的地方，杀死空中的小怪出现升降浮版，上去就可以到下层去了。本关BOSS伊多拉召唤出来的一机械眼球，近战要跟着周围平台上的浮版移动攻击，远程可以原地，只要距离够。BOSS放激光时拿起地上的能量块保护中间的爱丽丝和王子，杀到一定血量眼球召唤出小怪。这些小怪火系攻击就1点血，所以马克西姆就不要出来杀了，小怪清完后机械眼球再次上来，按刚才的方式攻击它，最好眼球会飞到空中往下砸爱丽丝他们，所以动作要快，注意躲避BOSS。还有本关速度一定要快，如果小王子死了游戏也结束了。BOSS战后海迪卡出现打飞伊多拉。回去石之城去见王子，海迪卡加入。这时有士兵来报，加迪斯出现在水之都，等赶去时发现并没什么意外，说话间塞雷娜一人独自跑去“**ソ-マ**神殿”。

ソーマ神殿

又来到这个地方。开始去移动装置处选择上移动。一路走到游戏刚开始那里。我们又见到突然消失的BOSS，原来这才是加迪斯的真身。此战与才出来那会的打法一样，不过就是他变强了，腹部的红色宝石还是主要攻击对象，只要一变色就上去猛打。用马克西姆的特殊攻击和蓄力攻击其腹部要简单多，加迪斯此形态可以用回避来避免伤害。小心他两只手合并在一起的攻击，千万别跳，否则就跟“**グルベリック**大桥”上一样向下飞吧。BOSS战后众人把受伤的塞雷娜送回水之都养伤。出来后发现水之都竟然奇迹般的重新修建好了，这是什么速度啊。来到大统领处后有士兵来报到了“**ソ-マ**神殿”发现加迪斯波动能量，他简直是不死鸟啊，这样都能复活，众人决定赶去神殿探查情况。来到刚才BOSS战的地方，发现地上有一发红光的大石头，就是加迪斯真身腹部那红宝石。这时塞雷娜也追了上来，众人合力摧毁红石头。不想摧毁反而让加迪斯复活了。向左走，平台突

追求爽快感的战斗操作系统!!

然碎了，掉到BOSS身上时要连按“A”，一路往BOSS身上爬去，要注意上面掉下来的石头，在BOSS身上找到一个像水雷样的红色物体，击毁之就进入BOSS战。本关打法与前面一样，但是地方小了很多，BOSS的攻击和招式却生猛很多，注意多用回避，要耐点心去打，只要BOSS腹部变红就说明胜利不远了。BOSS战后加迪斯也消失了，回到水之都后马克西姆竟然和塞雷娜结了婚，并且还生下了一个男孩。而提亚貌似和海迪卡走到一起了。平静生活没有多久就被打破，司祭伊多拉出现并抢走马克西姆的孩子，还让他到“いにしえの洞窟”去。

いにしえの洞窟



本关只能控制马克西姆和塞雷娜两人，而且身上的装备、物品和等级都没办法继承下来。不过本关可以说是非常的简单，里面有很多箱子，又不用向前面样需要到处找东西才能过去。这里就一条路，只用杀杀怪，开开箱子就行了。来到最后层发现伊多拉的踪迹，不过凯他们也来到伊多拉背后并偷袭了他。进入BOSS战，BOSS很废材的，只会在哪招招骷髅。BOSS战后伊多拉逃跑救回了孩子。回去把孩子放回家里。出来就可以去“城砦都市グラッセ帝国”。来到城砦都市先去见见国王和王后，然后再去进来时右边处遇见卖花的小女孩，之后小女孩晕倒，把她送回去后并答应帮她找到花。休整后就去冰雾山道。

冰雾の山道

先走前面爬上山，在右面那有个机关，开启后出现座冰桥通向对面。过桥清理完小怪后从前面颜色不同的墙上爬上，这的墙都可以攀登不一定非要塞雷娜。向左上走去，上去先把喷火装置后面的红色方块推过去触发机关，让前面的冰墙烧掉，从那跳上去发现一浮版控制器。然后再往右走发现地上一红叉机关，先踩上去让升降梯上来，然后自己跳上去，向下跳那能量装置。先把能量装置扔到升降梯上，再回到刚烧毁冰墙处把一红色方块推到红叉处，注意前面那段路由于比较窄，所以推动的时候要小心点，把能量装置从升降梯拿到刚看到的控制器处。这没法直接跳上去，先把上面的红色方块推下来，利用它做台阶跳上去。能量装置放进去后从浮版上去往右走，前方有一红色方块和冰块。先把冰块推进去制造条冰路出来，再把红色方块推到对面机关里去就能去下一层了。第二层进去先把上方的红色方块推到下面机关里把冰块里的能量装置烧出来，接着上浮版。上去向右走看到有个能量装置在有叉子的机关上，抱起能量装置放到旁边喷头前面，再把下面的冰块放进机关里，等能量装置变成冰块后，把它推到红叉上在跳上去，利用作为台阶跳向右边的升降梯。上去后看到下方有一冰块和升降梯，把冰块推到升降梯上，跳上去用上面的红色方块压住红叉，把冰块放进前面的机关中造出冰桥。过去后也有一机关，这会不断刷跟地雷样的怪，可以怪打进机关去，这样前面的冰墙也就溶化了。上去后把前面的红色方块一路向下方的机关推去，注意机关前面有个坑，别推进去了。这里看到方块在往机关里去时，马上转身把位置找好，一路不停的用马克西姆的特殊攻击冲过去，一定要快，因为那冰墙一会又会升上来。穿过冰墙就是第三层。第三层进去先右走把冰块推进去造出冰桥，过去消灭小怪后把这边的冰块推到对面的喷头前面，再把红色方块推进去烧毁冰块。拿起刚冰块里的能量装置放进对时看到的升降梯启动器里，从升降梯上去后往左下走，先把冰块放进机关里，然后把中间那的冰块推到喷头前，再把红色方块推进机关，能量装置从冰块里溶化出来。这里可以造冰桥抱起能量装置走到中间去，也可以把能量装置放到悬崖边上，先跳过去再用提亚的特殊攻击拉过来。利用提亚把能量装置拿过来后，放进升降梯控制器里，走上升降梯上去。上去后先爬山到山顶，到山顶有个存档点。上去看见地上一朵很大的怪花，结果是怪物变得，那花形怪会无限召唤小的出来，目标就是按着它杀到死为止。清理干净后，卖花的小女孩要得的花也找到了。把得到的花交给小女孩，去王城里左边的最里面那间房子，跟里面的人对话，他就是石之城的大王子。他请求我们帮他找回遗失的天使像，接下任务后就前往水之都。来到水之都找左边第一个房间里那合成魔石的人对话，他帮忙做了个天使像，拿到天使像回城砦都市去交给大王子。结果大王子发现不是真的，他拜托马克西姆帮忙找出真的天使像来。出门进右边的地下工场去。



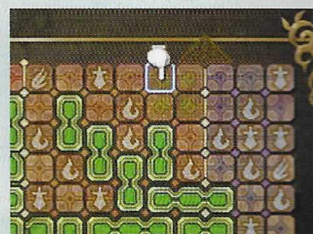
グラッセ地下工场

这里是城砦都市的兵工场，这里要注意躲避坦克的攻击和红外线（太先进了）。先去右上方，那的门可以引诱坦克帮我们打掉，坦克在打大门时不能站到原地，要两边来回跑，两扇门被毁后上梯子启动里面的机关。走旁边的小道先去中间房间，去左上开启机关时小心点，用那的箱子注意躲避坦克的攻击，开启左上的机关后，去中间开启升降梯下去第二层。一到第二层就又遇见那义贼二人组杰米和吉米，接下去又要去追他们。这要先抢辆坦克玩，坦克四周有四扇门，让坦克帮我们把门炸开，然后拿上里面的炸弹扔到坦克上，五次之后下面的门开启，而坦克也归我们所有了。坦克是自动行动，玩家只要控制坦克炮台方向L键和R键，Y键发射炮弹。驾驶坦克来到最深处爆炸，众人被扔了出来。前行先存下档，进去就见到那两位总是给我们找麻烦的人。他们俩竟然驾驶辆巨大的坦克向马克西姆他们发起了攻击。此战很难，那坦克四向移动，先攻击坦克的履带，注意躲避坦克发癫的碾压和机枪，坦克碾压时可以上旁边的升降梯来躲避，履带破坏后从升降梯到上面平台去。此时坦克会放出跟踪导弹和蓝色光球攻击，躲避蓝色光球的攻击，跟踪导弹可以攻击回去让坦克受到伤害，大概七、八下坦克会在平台旁停下，而义贼二人组也会从驾驶舱里出来。现在跳上去对着他们一阵狂砍。胜利后两人又跑了，不过天使像还是拿回来了。把天使像交给大王子后去石之城见证王子的婚礼。回石之城，进去再出门就有士兵来报说王子的船失去踪迹，最后是在“いにしえの洞窟”附近见到过飞船的踪迹。



いにしえの洞窟

这关和前面一样，等级和装备不能继承，所以大家只好慢慢打了。在第五层见到昏倒在地的王子，但是并未见到公主，王子同行队伍。继续往下深入，大概十层左右就见到被伊多拉抓住的公主。但是公主并不认识王子，谈话中知道原来公主被伊多拉控制住了，王子上前欲唤醒公主，不料却被袭击。跟伊多拉进入BOSS战，和前面一样，伊多拉会到处闪来闪去的，还会召唤机器人出来帮忙。不过司祭真的身体很虚弱。战胜后伊多拉先逃跑走，正当众人谈话时却出现抓住了提亚，为救提亚，海迪卡与之“同归于尽”。出来后先去城砦都市找国王，但出乎意料国王不同意他们的婚礼并说兵工场的究级破坏武器就快完成了。去兵工场时门口守卫不让进去，只好去找王子，王子告知国王王座后面有个可疑的巨大空间，跑去后面的右边，可直接跳进去。进来后看见所谓的究级兵器是枚巨大的导弹（我不知道这什么设定，用冷兵器砍怪同时还有热兵器出现）。爬上那很长很长的梯子后发现导弹要飞走，赶紧跳了上去。上去往左走发现导弹要毁灭石之城，正想摧毁其是混沌司神出现，废话了一大堆后走了，后面凯一锤子把导弹砸落在城砦都市里。回到被摧毁城市中得知，国王原来是被混沌神控制了，现在终于清醒过来，王子与公主在这片废墟中举行了婚礼。



回到提亚在的小村庄，去研究所里找博士了解情况，博士告诉关于一切事情的来源，不过郁闷的是制造能飞去的飞船设计图纸被人偷走了。去村子里与村民谈话中得知偷走图纸的是一女子，现在逃向了“归れずの山”。

归れずの山

刚进来就看见一女子往里跑，上去调查前面的大树叶，去把出来的小怪引诱到树叶这来就能发现躲在下面的竟是一小女孩，小女孩被发现后拿起树叶扔在水里当踏板过河去了，跟着过去后就要自己动手砍树叶搭桥了，一定要跟小女孩留下的树叶成一条线。过去后这要按照她走得树叶路线走，否则会掉下水去。上去并跳过河后发现小女孩被怪围住，上前帮忙解救她。成功解救后亚提（提亚反过来了）出现并感谢大家救了小女孩，但是问她要飞船设计图纸竟不给，逃跑时还被怪抓了去，之后亚提加入队伍。开启后面的门进入里面。

来到里面，本关比较难。先用亚提的R＋X锁定攻击三个装置，上去走最下那跳到对岸去，对岸开启四个装置后利用亚提跳跃后能在空中滑行的特点，滑到前面旋风上，前行到前面左右移动的旋风后面圆木上滑行上去向前面的高台跳去。站在高台上向左边相连的圆木上跳，跳到下面那圆木上，向下走到左右横移旋风左边的旋风位置跳到那高台上。在那向左下高地滑行过去，再往右边高地去，最后向中间的高台跳过去，杀死上面的怪最后个旋风出来，就可以往指示位置去了。来到第二层，先用前面的旋风跳到左边的高台上，再向前滑行过去。把前面空中的怪杀死后出来

不管是谁都能打穿的游戏，通关后追加无限的随机迷宫

一旋风，跳到旋风前的高台上，前方四个高台，向最右面那个滑行。上来后顺着树枝走到右上，跳到旋风中间高台走，顺路走，一直到中间位置的高台。向前面旋风滑行过去，向左边高台过去，右边那悬崖有个魔石，拿不拿看每人爱好决定。到了左边高台跳往上面的，在左上高台先向下面过来时的旋风跳，当这个旋风上下移动到最上时在上面滑行下最后向最上面那个跳去，跳到对面先存档进去准备战斗。在桥上消灭掉五个小怪救出小女孩后，小女孩的母亲出现并唱



了首歌了，这下小女孩才安静下来，随后一行人跟随小女孩母亲去了他们村子休息。“杜の里**エスエリクト**”在这可以把装备更换了，然后跟小女孩的母亲说话并休息一晚上，第二天小女孩的母亲也会和我们同行。先去“礼穣の町**エルシ**”找博士介绍情况，然后要去几个主要地方去安慰孩子们的心灵。首先去水之都，进去发生剧情后找大统领谈话，然后去石之城。进门同样发生剧情后去找小王子，最后去城砦都市，剧情完了去找大王子和公主两口子，就在这时一阵诡异的笑声中，小女孩的母亲被人抓走。出来跟城门口的人谈话得知刚才的有一道怪光朝“**ロギスモス**神殿”去了。

ロギスモス神殿

本关前面来过的，先传送去第一层，现在跟前面比有点变化，有几个房间形成，一些房间里有能量块，拿起来后空间正中出现一些平台，而且每个平台都要走过，然后到对面把能量块扔到机关上才能开门。但有的地方是直接杀怪和开门过去的。有的难度就比较大了，像要跳到前面空了一块的平台上，这种地方在本游戏还不少，前面都遇见过，多试试就好了。去第二层的路在最下面数第三位置。

下到第二层后和第一层的走法相差不是很大，注意这里出现的红色平台要踩两次，第三层的道路在最左上方。第三层和一、二差别不大，最底层道路在第三道第二个位置。

到了最底层见到小女孩的母亲，但是被混沌神变成了怪物。BOSS战开始时先要破坏周围三根围绕着电的柱子，破坏完后就能对混沌神发起攻击了。混沌神会发出光柱、地震和乱射光波，光柱用回避能躲过去，地震用两段跳就可以躲避，光波看位置。它还能发出黑光包围我们，会增加各种负面状态，在混沌神给自己弄上防御时，去破坏柱子就行了。最后虽然打败BOSS但是还是没有救到小女孩的母亲。去杜之里告诉小女孩母亲已死的消息，就着回去礼穣の町找什么五十年前的前者，搞了半天就是给我们食材的老人，并从老人那里了解到了一些有关于海之神殿的事，然后跟我们同行。根据老人的记忆来到“归れずの山”寻找神殿的入口，据老人回忆在一条河流附近，一路行进到最后发现入口。

カルディア神殿

进来观察中间的雕像，发现却与爱利斯长得很像，然后进入右边的勇气之间，小怪一个不留全灭，随后光线消失，从这能看见下方有一装置，在上面有一些柱子，正中有一些发光的水晶体，现在就是推动这些柱子，让发出的光线能照射到装置。左边的再生之间难度不大，只要推几下就可以了，困难的是最后的秩序之间。

当全部都完成后，在那的雕像与马克西姆产生共鸣，马克西姆学到“勇者**のさだぬ**”，这时恐怖司神突然出现在众人面前，他停下了时间并把所有人击倒在地。这时候由于恐怖司神的出现，世界上开始陷入恐慌中。现在要去几大城市与村子消灭人们恐慌的源泉。这些地方分别是“礼穣の町**エルシ**，水の都**パーセライト**，石の城**バウンドキングダム**，城砦都市**グラッセ**帝国”。

消灭完怪后在杜之里商议用什么办法可以借到波动之核，想来想去最后想到了前面常给我们找麻烦的义贼二人组杰米和吉米。

グルベリック大桥

这的过法与前面一样，到了灯塔下面可以坐电梯上去。到顶层后见到两人，他们用自己的拿手绝活“易容”帮马克西姆“变脸”。这样就可以去各个城市找国王借波动之核。谁想他们不借，回杜之里找在那里监视虚空岛三基之塔的三人帮忙去虚空岛了。

三基之塔

勇气之塔1–3层



在这只有马克西姆一人，第一层难度很小，在黑雾笼罩平台需要要找到蓝色的能量块扔到到附近的装置上来解除。第二层就把小怪全部清理干净就行了，之后在电梯上同样清理干净小怪。第三层要让整个空间都充满波动，只要把两个能量体移动过去就可以了，一个要放到下面十字水晶的正下方，另一个要放到左上方，完成后就是再生之塔了。

再生之塔4–6层

第四层是凯和亚提行动，本层也没什么难度，在有箭头标示的地方踩上平台就行了，这里也是控制亚提在旋风中来来去去，第五层更简单，把小怪清理掉就行了。第六层与第三层一样，正“7”的能量块放到丁字形水晶左边，反“7”的能量块放到下方正中。

秩序之塔7层以后

前两层比较简单，多利用角色的特殊攻击就行了。最难的是最后一层。首先要把正“7”能量块放到最上方的左边，而反“7”放到最上方中间，最后个要放到固定反字水晶上方左边两位就行了。

三基之塔里发现海迪卡原来并没死，在塔顶合众人之力，开启了前往虚空岛的道路。随后恐怖之神出现，当恐怖之神出现时，一直是说话露脸战斗没人的爱利斯原来是我们在海底神殿看到的雕像那位杀戮之神，恐怖之神和爱利斯消失前说在虚空岛等众人前来。现在去每个城市就波动之核，按照顺序是石之城、水之都、城砦都市，借完后就回礼穣之町找博士。现在就坐上去虚空岛的飞船吧。

虚空岛

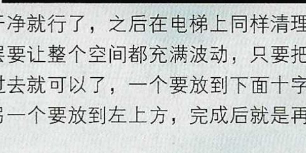
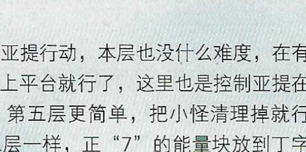
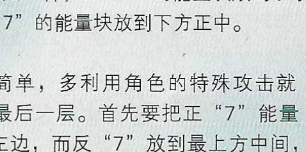
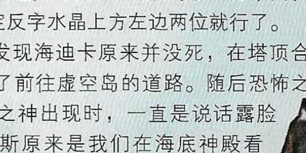
最后一关的迷宫没法形容了，不是太难了，而是简单到就一条路。在第一层和第二层的传点位置会见到已经打败的破坏之神和混沌之神，会和他们再次回到与他们战斗过的地方进行。前面怎么杀过他们现在就按老办法除掉



麻烦。第三层最后是爱利斯（杀戮之神）出现，回传送到一圆台处，大家站在下面欣赏下BOSS的表演吧，因为空中我们根本够不着。坚持一段时间后回到原地，此时爱利斯要马克西姆全力跟她战斗，可是马克西姆却受了重伤，根本赢不了。后面马克西姆说到爱利斯曾救过他，他也一直把爱利斯当作朋友，就这样爱利斯竟然变回了初始的她，并帮马克西姆治好了伤，现在明白了杀戮之神的另一身份相伴竟然是诞生之神。说话间恐怖之神出现并给了爱利斯一刀，而马克西姆利用波动能力将恐怖之神的武器抢了过来，随后恐怖之神说在王座等着马克西姆他们就消失了。

来到王座发现恐怖神已经将破坏神和混沌神的力量吸收了，而马克西姆却突然领悟出新的R＋X特殊攻击－时间停止。BOSS战由于两人都用时间停止，但是我方的时间停止就是让BOSS不动，也攻击不了他，还好效果消失后的伤害有点高。此战感觉不难，打赢后虚空岛开始下落并逐渐分解掉，正不知道怎么出去时，恐怖神的残余波动能量将其他人送出了，只有马克西姆和塞雷娜两夫妻，而且恐怖神还说了虚空岛的掉落地方正是他们孩子在的水之都。

就在两人不知道怎么办时，爱利斯出现将两人传送到虚空岛的控制室中，在控制室中左右各有一个提供能源的魔石，摧毁掉魔石后两人合力将总控制器破坏掉，伴随着虚空岛的坠落。罪恶的源泉已被毁灭，游戏也在此结束。




郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	800 天津报价
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

● **游戏市场价格广告版**

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年3月15日。本版广告联系电话：010-64472729转401

● **商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"三花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011请在信封注明"广告投诉"）

■投诉所需准备材料包括：1.个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1100元 ★PSP3000：1280元 ★NDSL：800元
★NDSI：1220元 ★PS2 9万系：780元 ★120GB薄版PS3：2180元
★XB360（双65纳米)：1720元 ★PSP GO：1590元 ★Wii：1420元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店址仅广安门一家，其余同名店铺均为仿冒，请消费者谨防上当。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司现有PS3、360、PSP、PS2等各种正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！
★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元
★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1450元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1450元
★PSP2000经济套装(V3主板）：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1550元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1550元（+50换8G棒）
★PSP1000套机：主机+电源+电池+说明书+耳机线控+包+挂绳+膜+数据线+4G棒+游戏：950元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1750元
★精英版XBOX360(双65纳米):主机+电源+色差线+手柄+120G硬盘+一张正版游戏:2300元
★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+三张游戏：870元
本公司经营各种游戏机配件，价格低廉，如需要请来电咨询！★PSP配件：大容量外挂电池、铝盒、摄像头、GPS、内存卡、硅胶套、EVA包等。★360配件:手柄、风扇、硬盘、高清线、无线网卡、摄像头等。
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：990元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1400元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1200元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）
★NDSiLL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+游戏+说明书+包：1630元
★PSP经典游戏合集20张：130元 ★PSP新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元 ★PSP最新电视剧十张：80元（蜗居、败犬女王、我的亿万面包等）★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（孔子、锦衣卫、邻家特工等）★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）
★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C
★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

各越武艺帖

第三十九回 艰苦奋斗！新一年的决意！

2010年，我们称之为21世纪已经有10年了。（感叹），时间过得可是真快啊。又到了这期的连载了……上期的时候，我说了对今年的工作展望，不知是否可以顺利的实现呢，反正今年仍然会是非常忙碌的一年吧。

经济危机也仍然会持续吧？这个词，是我最近才逐渐很深刻的印在大脑中的。不知为什么，在我身边的人最近总是讨论这些话题，什么物价大幅低落，不景气的商品大量积压，因为公司不景气而薪水大幅减少，生活变得越来越艰辛等等。毕竟，这个问题不是一时半会儿就能解决的。



↑目前日本游戏业界的前景，真的是令众游戏制作人们万分担忧啊。

由于销售额的下降导致了人们薪水的减少，减少了薪水的人们又去追求更加便宜的东西，过于便宜的东西利润会变得很低，利润低下的话，再次导致了薪水的减少……按照这个循环下去的话，可就彻底完蛋了。不过，目前日本的经济就是这个样子，去年整体上看，好像还是有些好转的，不过本质上仍然没有发生变化。

感觉旅游行业的改变真的很大。现在的旅行价格下降的真快，就连过去价格高的离谱的五星级酒店也大打折扣，过去享用不起的人，现在可以去了。不过，各个企业所做的这些打折策略，未必就是聪明的做法。食物、衣服大减价的行为，到了最后受害的还是自己，相信大部分的人们已经明白了这个道理。所以，明白了这个道理的人，就应该想办法行动起来，让钞票的价值赶紧提升，我希望自己也能参与到这个过程之中。

说句实在话，我也收到了不小的打击。在整体经济低迷的这种状况下，各种商品的销售都会遭受影响，游戏软件也毫不例外。而且，游戏开发的困难程度大幅增加。在一个日常用品都快销售不出去的时代，就算是再好的企划案，只要是需要用到高额的费用，就会被一拖再拖，最后就会被PASS掉了。所以大多数的制作人都考虑去开发廉价而且能够保证一定收入的游戏作品。

企划本身相关的内容，也是经历了新的挑战。所有的人都想要得到有着高保障率的企划，而所谓的高保障率除了续作之外还能有什么呢？恐怕就只有一成不变的老风格类作品，才能保证一定的销量吧。最终的结果就是，没有什么冲击性的平凡作品大幅增加，而游戏整体发展看起来却萎缩了。另外，销售的时候打折也更加夸张了。这对于厂商来说。还要从本来就不多的利润中再减掉一部分。按照现在的这种情况，敢于去挑战新作的厂商会变得更少，而这种循环与我上面所说的循环的最终结果都是一样的。面对这种深刻的局面，我在思考，为什么游戏业界没有能力对抗这个危机呢？不过，这个问题仍然不是个人能够解决的。

衣、食、住是人们生活中最重要的3个要素。而游戏并不是生活必需品，它只是个消遣用品，评价它的价格高低，不应该从需要性上考虑，而是需要从趣味性上来考虑。要是从哲学的角度去讨论，那就会演变成无休止的抬杠。我的意思是说，让制作人失去创作力是很糟糕的，这关系到业界整体的生死存亡。如果一个游戏制作人，在将自己的好想法具体化转换成一个优秀的游戏作品后，得到了玩家的认可，然后通过销售上的成功使得公司赚到了丰厚的利润，获得利润的公司会对该游戏制作人以信任和奖励，那么这个游戏制作人也会感到自己的存在价值是非常大的，从而进一步去制作更好的游戏……上面我所说的这些，如果每个都变成梦想的话，那么对于年轻一代会是一种什么样的打击呢？他们会觉得现在的游戏业界十分低迷，即便加入进来也不会有好的发展。这样一来拥有着才能的年轻一代就会流失，而现在的老人们也会渐渐的支持不下去。在这个危机的时代，如果我们不去向前跨进一大步的话，就会影响到下一代的发展。

“现在与以往不同了，所以我们也是无计可施的。”像这种消极的发言正在逐渐增加。但我觉得，不如去把各自的价值观都用最快的速度来改变一下，看看什么可以改变，什么不能改变？什么可以舍弃，什么应该留下？我在认真的考虑之后，对自己所做的工作感到骄傲，因为我所从事的工作是一个美好的梦想！ □文/零羽

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：上田雅美篇

展现自己独特思想的音乐制作人

音乐与女孩

1980年代时，有着叮叮当当的声音的家用游戏机很快就被次时代游戏主机所取代，到了新世纪后叮叮当当的电子音已经很少出现在游戏之中了。矩形波等更加柔和的声音成为了新型游戏主机所使用的音效。使用矩形波来制作效果音的工作者，最终将效果音分割作业，成为了与程序员不同的专业音效制作人。在《街头霸王》系列中所流用的曲子，就是游戏音乐中的一个典型代表。

从某种意义上说，游戏音乐的制作已经和电影音乐的制作十分相似了。在那些有着音乐方面才能的年轻人面临就业的选择时，选择前往游戏制作会社发展，也成为了一件并不算稀奇的事情。

游戏会社是一个没有旧时代的支配者的“乐坛”，同时，这里也是一个充满了竞争的“战场”。对于想要自由的生活的音乐家来说，这里可能是一个非常理想的世界。上田雅美就是一个决意要在游戏的世界中将自己的才能发挥至极限的人。

早在上学的时候，上田雅美就有过前往游戏业界发展的想法。一直以来，他都是按照父母的教诲，努力的学习。在考上大学之后，终于可以选择自己喜欢的事情来做了。此时，上田选择了音乐作为他的主攻科目。由于自己的父亲是个上班族，工作非常的辛苦，所以上田就希望自己能够不再去当一个上班族，而是去做自己喜欢的事业。

上田雅美小的时候非常懂事，总是尽可能的努力让别人得到欢笑。在上中学后，他的品行得到了班上女孩子们的赞许，因此而在学校中小有名气。尤其是在他参加了学校声乐部后，在女孩子中的人气更是直线上升。

一直到高中之前，上田雅美的生活中的全部并非只有音乐与女孩。从小学开始，上田就不断的制作各种“作品”。从图画作业到部活的作品（科学部和模型部），甚至他还制作过简单的小收音机。

游戏音乐的曲目创作

游戏的音乐制作基本上是分为曲目与效果音两个方面的，对于这一点并不知情的上田雅美，凭借着自身的好运气而被录用，进入了游戏的世界。在他入职后的第一年，由于对机械器材方面并不是很在行，所以他花费了很长时间进行研修。在研修的期间，他并没有被命令去做这个或是去做那个，而是与同期的新人们一起，去听原来已经制作过的曲子，或是玩有这些曲子的游戏……再有就是去接触一些原来上学的时候自己并不是很熟悉的乐器。

根据公司的规定，正式的研修期间是三个月。在此之后，等待他们的就是无休止的打杂工作。由于总是被前辈们指责不要耽误他们的工作进度，所以他们一直没有独立的从事过正式的制作，而是一直处于被闲置的尴尬境况。

音乐制作类的工作，在应聘时都要求提交作品。上田之所以能够成功被录用，就是因为他选择避开了特意模仿游戏音乐而制作的曲子，交出了3部能够展现自己个性的曲子。由于选择模仿游戏的曲子，会使得评委认为降低对自己的评价。所以上田所提交的曲子都是展现自己想法的作品，没有拘泥于音质的表现手法，让他获得了成功。

据说，过去的游戏公司中，音乐制作者都是与程序制作者坐在一起办公的。虽然现在的公司中，都已经分开去自己独立的办公室工作了，但这两个部门之间还是走动的非常密切的。不过，上田所在的CAPCOM会社中，音乐制作者与程序制作者倒是很少进行沟通的。由此也产生过工作想法上的偏差问题。

相关专业的问题只有相关的人才能解决，在音乐的问题上，就是只有音乐家才能解决。实际上音乐制作人都是被委以大任，可以自由的去创作游戏音乐，但反过来说，他们所制作出的音乐，也是很少能得到人们的评价。为此音乐制作人们都觉得自己非常的寂寞。 □文/零羽



↑《街头霸王》系列的音乐非常经典。很多音乐制作者喜欢模仿这种风格。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

怪兽图鉴

以津真天
Itsumade

脊椎怪兽、鸟类，半人半鸟型，以津真天
身长：2m、杂食性

发出诡异叫声的怪鸟

以津真天来自于日本，是一种有着类似人的头、蛇的身体、弯曲的喙、参差不齐的牙齿，以及宛如刀剑般锐利之钩爪的怪兽，翅膀张开时可达5公尺。



它是夜行性的怪兽，白天时躲在没有人知道的隐秘巢穴中休息，等到入夜之后就会出现在村庄上空盘旋，并且用人类的声音发出“Itsumade、Itsumade”的叫声。

以津真天有时也会从口中喷出火焰，染红夜空。只要在某处出现过一次，以津真天就会连续很长一段时间，每当夜晚来临时就飞到那个村庄上空名叫。

虽然以津真天不会直接攻击人类，但是它的叫声和喷出的火焰可能还是会对人类造成特别的影响。

以津真天所发出的叫声Itsumade意思为日文的“到何时为止”）似乎带有某种含义，让人不由得联想到怨灵，要是每天晚上都被迫听到这种声音的话，相信无论是谁都不会觉得愉快吧。

对于这种日夜骚扰人民的怪物，普通的村民也是束手无策。以津真天会一直骚扰同一个村庄，直到有人将它赶走为止。虽然要对付一直在空中飞来飞去的以津真天是个困难的挑战，不过要是技术够好的话，也有可能直接将它击落。

雷鸟
Thunderbird

脊椎怪兽、鸟类，鹫型，
雷鸟身长：30m、肉食性

能够操纵雷雨的鸟

雷鸟是一种生于北美洲、外形如同巨大老鹰的怪兽。从它被人称为雷鸟这点就可以看出，它拥有着能够引发雷击（电流）的力量。

当雷鸟振翅时就能引发打雷，而每次眨眼都会放出闪电。它同时也具有可以引起降雨以及火焰甚至是放出热风的能力。不知为何，在北美洲的印第安原住民神话中，竟然存在着雷鸟是由鲸鱼变化而成的说法。

不过，这样或许就能解释为什么雷鸟有着和鲸鱼同样庞大的身躯了吧。至于雷鸟引发电流的原理，应该是和电鳗或是电鲶是一样的。也就是说，在它的体内有着从肌肉进化而成的发电器官。



参考电鳗的发电器官后，我们可以推断出雷鸟的发电器官是个六角型样式的。

在生物的体内，本来就会因肌肉的收缩或是神经的反应而产生强烈的电流。虽然普通的动物无法运用这些电流去影响其它生物，但某些拥有发电器官的特殊鱼类，可以利用这些电流让其它生物受到电击。如生存在南美洲的电鳗等生物，虽然它们的身长只有2公尺，但却能够发出650~850福特的电流，其威力甚至可以电死一匹强壮的马了。因此，即便说雷鸟能够引发雷电，应该也不足为奇。

雷鸟的发电器官，由多个柱状的六角型发电板组成，通过体内的像电线般的神经来进行连接。在器官充电的时候，能以每秒百次的频率放出数千次小规模的雷击。 □文/零羽

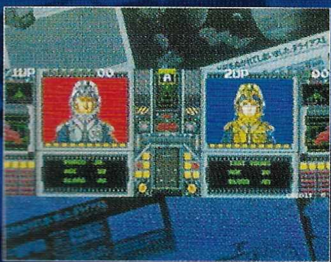
太空怪鱼的秘密

——探究《DARIUS》系列的二十年历程

前篇介绍了《太空怪鱼》初代的诞生起末，两年后的《太空怪鱼2》则秉承了初代的成功要素大幅进化，并在家用机上大放异彩，这是一款奠定系列经典地位的佳作。

豪快感强化的续篇

当初在街机平台登场的初代《太空怪鱼》，在街机领域博得了极高的人气。借助这股风头，1989年《太空怪鱼2》横空出世了，继承了超宽屏幕及多画面的魄力演出，并继续采用海洋生物担任巨大BOSS的设计，并将自机的火力大幅提升，新增碰到障碍物就会诱导爆炸的核攻击，有针对性的强化了射击游戏的爽快感。游戏筐体方面，将前作三画面的筐体，通过交换基板的方式改换为二画面，增加数种筐体山个的设置按钮，是一种相对比较特殊的筐体。



与前作中高人气的山岳地带关卡音乐“COSMIC AIR WAY”具有相同风格的曲子“OLGA BREEZE”放到了第一关中作为背景音乐，听觉效果强调给人以十分亲切的感觉，为了享受那美妙的乐曲而去反复游玩的听众可谓相当之多。

自机的火力方面提升了许多，根据故事的设定，玩家操纵的银鹰战机经过了强力的改造，可以加装最大同时向6个方向射击的激光型副武器，前作中自机拥有的各项武器，都分成10个阶段依次提升火力等级而获得，导弹需要8阶段，炸弹需要5阶段，激光则是需要6阶段才会提升到最大威力。反过来，道具的数量大幅减少，一旦不慎被击中就会返回到最初阶段的火力，整体难度比前作要来得高。而且可以事先设定游戏的难度，根据难度的不同，出现道具的数量会有所变动，最高会有连火力提升的蓝球都不出的情况，也就是永远是初级火力的难度，相当有挑战性。

自己火力提升的同时，BOSS的攻击力也随之得到了提升，第一关的BOSS打倒一次之后，还会从反方向又出现一只。第五关的BOSS会从自机的正面直挺挺的冲撞过来，从屏幕的一端撞到屏幕另一端，再原路撞回来，是非常霸道的招式。BOSS的攻击手段大幅丰富也是本作一大特点。此外，前作中登场过的不少BOSS，在本作中都作为中BOSS再次登场。

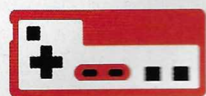
跨越了时代的移植

接下来了解下家用移植版的《太空怪鱼2》。与系列前作的三画面超宽屏幕不同，本作采用二画面的屏幕移植到家用机后的压缩率要小得多，多年中从8位机到128位机，总共推出了四个机种的移植版，《太空怪鱼2》的海外街机版《SAGA-A》人气相当高，系列的名声名扬国外。而采用原创标题的《太空怪鱼 双重奏》则是以《太空怪鱼2》为蓝本大幅重制后移植的版本，虽然游戏很多方面都与街机原版有所不同，不过严格来说就是《太空怪鱼2》的家用移植版，这个版本还推出过MD、PC-E、SS版，PS2的《TAITO的回忆2 上卷》中也有收录。

MD版由于主机性能及容量限制等原因，无法双人同时游戏，而且一部



分BOSS的显示比例被缩小了，不过整体的游戏气氛依然忠实还原了街机版的风格，相当不错的一作。PC-E版采用的名称为《超级太空怪鱼2》，是为继承自PC-E前作移植的《超级太空怪鱼》之传统，不过开发组和游戏配乐与前作并不是一批人，尤其是音乐部分的混音效果对原作的还原度比较低，且没有追加什么新要素，此版本当时受到了很多FANS的批评。这款游戏如今在Wii的商店频道中有配信下载。以现在的眼光来看，其实《超级太空怪鱼2》还是相当不错的，对比后来的纯移植版本显得更有亮点。SS版由于机能的提高，可以自由放大缩小画面的尺寸，不过放大后有一部分的区域会看不到，而缩小后中弹判定变得有些奇怪，还不能说是完全移植。而之后的PS2版，可以直接设定8：3的画面显示比率，忠实再现了二画面的宽屏效果，而且画面清晰度更高，是目前最好最完善的移植版本。 □文/翅膀



樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 企划书与说明书的区别是?

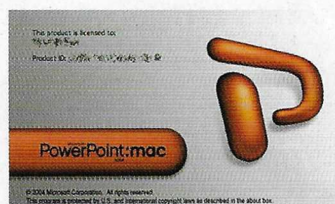
在我刚刚加入公司，成为游戏界的正式一员之时，曾经向公司里的前辈们请教过“企划书与说明书的区别是什么?”的问题。

对于那个刚刚被雇佣为游戏制作人的我来说，几乎没有看过其他人是怎么制作企划书以及说明书的。企划书的大概写法我倒还是略知一二，无非就是把对游戏的想法总结、归纳到一起后排列出来。但是说明书又该怎么写呢，最关键的是，这二者之间有什么样的区别呢?

于是我便非常虚心的向前辈请教这个问题，但前辈们的回答令我很失望。所有的人给我的都是基本相同的答案，企划书就是企划书！说明书就是说明书！没有为什么，“因为”就是“所以”。当时的我还曾想过，莫非是这些人合伙欺负我吗，但经过我再次的细问，得到了仍就是很模糊不清的答案，不过，至少可以打消我之前的想法了。

我觉得，企划书是相关人员以及开发团队的成员针对游戏的玩法以及游戏的特色进行的一种书面宣传。从某种意义上来说，企划书制作的越薄，那么它的内容就会越精致。不过，在写企划书的时候，大多数的人都未必能够做到这一点。对于写企划书来说，最重要的是，是否能够将游戏中的趣味性很直白的表现出来。为了能做到这一点，无论采用任何的方式都是可行的。

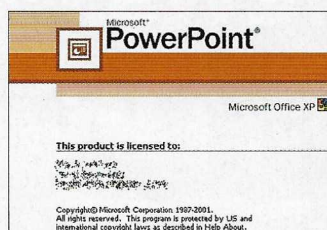
在我原来制作《星之卡比》的时候，除了企划书本身之外，还写了大量的相关资料，甚至特意去制作了生动的VHS影像来辅助解说。最终的结果是，我的企划书非常成功，看过的人都表示很明白我想表达的意思。另外，当时我所制做的资料部分以及影像部分都给日后的开发工作打下了部分基础。



↑该软件是制作人员必须要掌握的基本软件之一。

企划书，可以看作是游戏说明书。就像游戏软件中附赠的那本说明书类似，不过企划书要比那个更加复杂，另外，也可以把企划书想象成平面杂志中的游戏介绍或是测评。总之，就是把原本抽象的东西具体化出来，把原本复杂的游戏，从玩家的角度进行阐述，非常简单明了的表达出来（用文字的形式）。

而说明书，则更像是“设计图”。首先要让人感受到专业性，并且不是所有人都能够轻易看懂的。毕竟去看说明书的人，基本上都是专业的设计人员，这些成日跟电脑为伴的人，思维方式也是高速化的。按照他们的话说，如果你不把细节用命令的方式传达给电脑，那么它就不会听你话的。举个具体的例子，比如说，当提到角色的行动时，设计人员就会问：速度呢? 加速度以及减速度呢? 要是碰到墙壁的话? 碰到伤害地形的话? 碰到NPC角色的话? 遇到敌人的话? 等等问题，这些全部要逐一的用命令来解决。像上面所说的，还只是最简单的案例，比起实际工作的辛苦，写说明书实在是太轻松了。而且，比起



企划书来说，说明书肯定是不会被PASS掉的，让人感觉很轻松。

不过，说明书也不能写的太过于详细，这样的话会让看的人浪费不必要的时间。因为去读懂别人所写的时间要远远高于写作本身的时间。为了让说明书更加简便，就必须抓住重点的写各大问题，细小的部分交给程序员自己去解决就可以了。

话虽如此，但是没有慎重考虑就草率写出来的说明书是不及格的。虽然不必将自己考虑的东西全部写出来，但也一定要充分考虑到各种主要方面。如果没能做到的话，那么设计人员就会忽略那些可能出现问题的地方，最终导致不可挽回的悲剧。

企划书与说明书，都是将自己的想法用书面的形式传递给人，但传递的目标却有很大的不同，所以书写的方式也就会有差异了。我自己也经常思考该如何去写好企划书或是说明书，总之，慎重的考虑，然后迅速的完成才是非常重要的。 □文/零羽



冈本吉起の业界名人茶座

从山村教师华丽的转职为社长的故事 上

与学习的内容有反差

冈本 斯提布是出生在美国的加利福尼亚，现在是本社位于法国的UBISOFT的日本法人代表社长吧。不知你是怎么得到现在的职位的呢?

米拉 最初来到日本，是在80年代的后半，日本的文部省开展了一项将英国地区的大学毕业生派遣到该地区担任学校的英文老师工作的活动，我就借着这个机会应聘来到了日本。从很小的时候，我就对游戏非常感兴趣，所以对游戏产业非常发达的日本国也就同样很感兴趣。另外，在一个英语完全不通用的地方生活也让我感到十分兴奋，所以我就不顾一切的赶到了日本。说起来，我赴任的地点，是一个偏远山村的中学，那里连一个像样的车站都没有……。在来日本之前，我还是有临时的学习一些常用日语的，但到了日本与身边的人交流之后我才发现，原来所学的东西与实际上的差距真的是非常大啊（笑）。

冈本 所谓的方言，在各个国家都有吧。到了日本的地方赴任后，与身边的人不能很好的沟通真是令人很苦恼（笑）。除了这个之外，你到日本之后还有什么印象特别深刻的事情吗?

米拉 在我来日本赴任之前，一直听说日本的教师是很受学生尊敬的，日本的教师是一个很受尊敬的职业，而且学生们也都是礼仪端正。但是当我到了日本之后却发现，学校中的孩子们根本就不尊重老师，经常跟老师开玩笑（笑）。还有，在上课中，不认真听讲，趴在桌子上睡觉的也就算了，居然还有擅自离开课桌逃出教师的家伙……当时我就想，“上帝啊，为什么会是这个样子!”（笑）。

都是我的声音

冈本 你所形容的那个环境，还真是很生动啊（笑）。那么，原本是担任教师的你，为什么又改行来到游戏界了呢?

米拉 我在美国上大学时，认识了一个来自日本的留学生朋友，他后来去了DECO工作，在DECO担任美国法人的他，又把我拉了过去。在我进入DECO之后，原本是打算呆在美国的，但后来因业务关系来到了日本的本社，担任街机基板相关的海外营业工作。那时，公司里很需要能够熟练讲英语的人，所以90年代前半DECO制街机游戏中的英语配音，都是我做的（笑）。

冈本 记得我在CAPCOM的时候，也曾用到过自己社员的声音（笑）。我感觉，DECO的游戏中大多都是很彰显个性的作品。在离开DECO之后，斯提布又去了EA，当日本法人吧，当时好像是EA bkut?

米拉 对啊。在日本呆了很长时间之后，我想自己是不是该回美国了呢，于是便转到了外资系的EA bkut。不过，我原本的想法是回到美国的本社继续工作，但实际上任后觉得工作内容很有意思，最终就这么留了下来（笑）。不过，在之后的几年，我去了澳大利亚的分社工作。

冈本 澳大利亚吗，那工作的内容有变化吗?

米拉 EA的澳大利亚分社，是负责日本以外的亚洲方面全体工作的核心据点，各个国家的营业相关工作都是从这里开始的。在这里工作的几年，让我积累了很多经验，了解了日本以外的市场行情。虽然说现在的EA是可以代表业界的大企业，但当时EA还是在努力的开拓发展之中，团队成员也很少，与世界知名大企业的差距还相差很远。不过，我在工作中却十分开心。

各种各样的社会

冈本 之后你又回到了EA日本分社，但后来为什么又转到了UBI，还当上了日本法人社长呢?

米拉 说起来，我也是很惊奇的。当时与我联系的人，就是UBI的社长本人。我与她根本就不熟，好像只是见过一次面而已。但她却突然给我发了一条短信，说想要与我见面，还请我一定不要拒绝。当时我还很警戒的想为什么会收到这样的奇怪短信，但与她见面之后，我就改变了想法。EA虽然是个不错的公司，但在这个大组织中，自由度也会很低。而UBI同样是一家大公司，但它在日本的分社的规模并不大，还是有很大的发展潜力的。□文/零羽



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

二、三月份的游戏销售旺季正在如火如荼的进行，要在其中挑选自己喜欢的游戏肯定是小菜一碟，无论是动作游戏还是RPG游戏，无论日式还是美式，都有非常不错的作品在各大平台上市。当很多游戏集中到一起的时候，我们就要选择先后顺序决定游戏的优先级，最先选择的肯定是你的最爱，特别是很多好游戏集中的时候，你的选择将决定你FANS的归属。 □文/桔梗

PS3 PlayStation 3

2010年3月			
11	苍翼默示录（BEST版）	FTG	Arcsystemworks
11	失落的星球 殖民地（BEST版）	TPS	CAPCOM
11	头文字D Extreme Stage(BEST版）	RAC	SEGA
11	赤种杀机	AVG	MMV
16	★战神3	ACT	SCE
18	战神1＋2收藏版（日）	ACT	SCE
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
18	★如龙4 传说的继承者	AVG	SEGA
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI-TECMO
25	教父2（BEST版）	AVG	EA
25	★VR网球	SPT	SEGA
25	战神3（日）	ACT	SCE
25	★北斗无双	ACT	KOEI-TECMO
2010年4月			
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
13	脱狱潜龙 复仇	ACT	NBGI
15	海扁王	ACT	WHA Entertainmen
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
22	★尼尔 人工生命	ACT	SQUARE-ENIX
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM

XB360 XBOX360

2010年3月			
11	苍翼默示录（BEST版）	FTG	Arcsystemworks
11	失落的星球 殖民地（BEST版）	TPS	CAPCOM
11	梦幻俱乐部（白金廉价版）	AVG	d3p
11	少女巡航机G（白金廉价版）	STG	KONAMI
11	赤种杀机	AVG	MMV
11	光球战争（白金廉价版）	RTS	MICROSOFT
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
18	萌萌二次大战略2 豪华版	SLG	system alpha
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI-TECMO
25	★北斗无双	ACT	KOEI-TECMO
2010年4月			
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
13	脱狱潜龙 复仇	ACT	NBGI
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
22	★尼尔 形态	ACT	SQUARE-ENIX
22	决意 生死与共 EXTRA	STG	5bp
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
28	★旋光之轮舞DUO	SPT	GREV
28	WLO世界恋爱机构	AVG	5pb
28	★分裂细胞 断罪	ACT	Ubisoft

Wii W-i-i

2010年3月			
16	球拍运动	SPT	Ubisoft
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	AVG	Teen
16	一起跳芭蕾	ETC	Deep Silver
16	一起游花园	ETC	Deep Silver
17	滑稽高尔夫	ETC	Deep Silver
23	★赤钢2	ACT	UBI
23	樱大战5 别了，吾爱(美）	AVG	SEGA
25	寂静岭 破碎的记忆（日）	AVG	KONAMI
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI-TECMO
28	瓦力奥制造 自助魅力	ETC	任天堂
2010年4月			
1	EA SPORTS 个人教练员	SPT	EA
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
20	怪物猎人3（美）	ACT	CAPCOM
20	医院/外伤救援队	ACT	ATLUS
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	巴斯鱼王Wii 世界锦标赛	SPT	ArcSystemWorks
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON

NDS Nintendo Dual Screen

2010年3月			
11	欧洲四国语DS	ETC	学研
11	RPG工具DS	RPG	ENTERBRAIN
14	★口袋妖怪 心金（美）	RPG	任天堂
14	★口袋妖怪 魂银（美）	RPG	任天堂
16	★无限航路（美）	SLG	SEGA
16	一起跳芭蕾	ETC	Deep Silver
16	军事历史指挥官 欧洲的战争	SLG	Impressionware
16	鬼魂力量 创世纪（美）	SRPG	Idea Factory
18	战国时代VOL.1 主君传	ETC	TASUKE
18	战国时代VOL.2 军师传	ETC	TASUKE
18	战国时代VOL.3 猛将传	ETC	TASUKE
18	薄樱鬼DS	RPG	IDEAF
23	艺术的谋杀 命运卡片	AVG	任天堂
23	英雄的黎明	ACT	Majesco
25	大家的水族馆	ETC	TAITO
25	生徒会DS	ETC	角川书店
25	职业棒球 家庭竞技场DS	SPT	NBGI
2010年4月			
1	★世界树迷宫3 星海来访者	RPG	ATLUS
1	超恐怖小说DS 青之章	ETC	alchemist
1	HUDSON & GReeeeN	ETC	HUDSON
1	宠物店物语DS2	ETC	TAITO
8	中国语游戏DS	ETC	IEK
8	韩国语游戏DS	ETC	IEK
22	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
28	★勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2	RPG	SQUARE-ENIX
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
29	家庭教师 火热之战3 雪之守护者来袭!	TAB	TAKARA-TOMY
2010年5月			
3	乐高哈利波特 Year 1-4	ACT	Warner Bros. Inter
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
18	蓝龙 异界的巨兽（美）	RPG	Mistwalker
27	G.G系列精选+	TAB	Genterprise
27	创造球会DS 挑战世界2010	SLG	SEGA
27	★超级机器人大战OHG传说 魔装机神 元	SRPG	NBGI

PSP Playstation Portable

2010年3月			
11	★真三国无双 联合突袭2	ACT	KOEI-TECMO
11	火箭赛车	RAC	Halfbrick Studios
11	晓之阿玛尼卡与苍色巨神	AVG	cyberfront
11	横行霸道 唐人街战争（日）	AVG	cyberfront
11	勇者别嚣张3D	ACT	SCE
11	绝对英雄改造计划	SRPG	日本一
18	★高达生存突击	ACT	NBGI
18	但丁的地狱（日）	ACT	EA
18	★伊苏1＋2＆伊苏7合集	RPG	FALCOM
25	寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
25	公主联盟（BEST版）	SRPG	ATLUS
25	Saki 便携版	AVG	Alchemist
25	My Marry May with be	AVG	cyberfront
25	天神乱漫 Happy GO Lucky!	AVG	Russel
25	维他命Z 革命	AVG	D3P
2010年4月			
1	皇家新娘	AVG	ASCIIMW
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
1	一骑当千 交错冲击	AVG	MMV
1	★世界树迷宫3 星海来访者	RPG	ATLUS
1	超恐怖小说DS 青之章	ETC	alchemist
2	★死或生 天堂	ETC	KOEI-TECMO
8	见习天使 黑白色	AVG	Cyberfront
8	茱迪的工作室 格拉姆纳特的炼金术士	AVG	GUST
13	指环王：阿拉贡的冒险	AVG	TT Fusion
22	★东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	RPG	ATLUS
22	★噩梦骑士	SRPG	ATLUS
22	向日葵 天空鹅卵石 携带版	AVG	角川书店
22	Canvas3 七色的奇迹	AVG	GN Software
22	★魔界战记 无限	RPG	日本一
22	★伊苏 菲尔干纳之誓	RPG	Falcom
25	★合金装备 和平行者	ACT	KONAMI
28	绝对迷宫 格林童话	AVG	Karin-e
29	★合金装备 和平行者（日）	ACT	KONAMI
2010年5月			
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
25	★合金装备 和平行者（美）	ACT	KONAMI
27	水仙 如果有明天 携带版	AVG	角川书店

PS3/X360

无双演舞北斗之拳 [北斗无双]

《北斗神拳》是一部伟大的漫画，《无双》则是一部成功的商业运作，当两者完美结合之时，就将释放出无穷的魅力。作为今春光荣的最重磅的高清大作，《北斗无双》将把原作中那拳拳到肉的热血格斗以无双的形式表现出来，并把世纪末舞台，用高清CG和现代即时演算技术还原到银屏上，健次郎与他的朋友、爱人、敌人之间的故事即将再次展开。



↑选人界面都和以往的无双如出一辙，系统看来也会很相似。

NDS

在星海中漫步创造世界 [世界树迷宫3 星海来访者]

由ATLUS推出的以迷宫探险为主题的RPG游戏，也是经典的《世界树迷宫》系列最新作。作为4月初的日式RPG力作，游戏承袭了系列优良传统，玩家将在广阔的树海中一边探索一边进行刺激的冒险，游戏中的地图会随着玩家的行动而逐渐开启，玩家需要自行制作迷宫，并在这些自创的迷宫中探索前进。游戏还增加了海上城市等元素，并有贴切主题的神秘角色登场。



↑传统的日式RPG界面，简洁而一目了然。

Wii

更强体感的刀剑砍杀快感 [赤钢2]



赤钢2的游戏背景，由前作的现代大都市，转变为沙漠环绕的西部风格城市。主人公手持左轮手枪和日本刀，同时拥有射击与格斗两种攻击手段。新作对应任天堂最新推出的强化型体感控制器MotionPlus，侦测灵敏度及准确性将比前作提升一个档次，玩家可以极为准确的挥动控制器来挥动刀剑，并控制开枪，，实施远近皆能的全方位攻击。此外，游戏还将加入很多新的技巧和新的玩法，游戏进行过程中，通过挥动控制器会开发出很多独创的游戏玩法来。

PSP

享受死与生之间的眼球快感[死或生 天堂]

4月初是个激情燃烧的岁月，因为有座天堂正在扑面而来，以沙排海滩和泳装美女为卖点的极限沙滩排球这次转战PSP，玩家们终于可以随时随地陶冶自己的眼球情操了。本作将最大限度的运用PSP的机能，将一个个服装身材各异的泳装美女完美的展现在PSP屏幕上，通过更换服装首饰来形成不同的视觉效果。除了沙滩排球外，游戏中准备了水上摩托、跳格子、夜间赌场等丰富多彩的娱乐项目，用赢来的金钱可以购买更加昂贵更加养眼的服饰，体验天堂般的生活。

「我是传奇！I Am Legend」

在本期的介绍中，家用游戏主机又进入到了下一个时代。Fairchild VES的诞生使人看到了全新的亮点，但最终这款主机也还是昙花一现。随后，主打便携的小型化游戏机开始萌生，那些比我们所认知的板砖GB还要更加古老的初代掌机，凭借着独特的创意而获得了那个年代的人们的认可，由此获利的厂商们便开始了加速这个领域的发展。 □文/零羽

下一代的家用游戏机

1976年，大型游戏机的设计者们创造了各种各样的游戏，但只有《乒乓》和其衍生机型进入了家庭中。该换点新的花样了。有趣的是，第一部用途更广泛的家用游戏机并非出自于Atari之手。

Fairchild VES

Fairchild的"视讯娱乐系统"，(Video Entertainment System，简称为VES)于1976年问世，内建 和网球游戏，在Fairchild推出市场并将权利转售给Zircon之前，共推出了21款游戏卡带。该游戏机的零售价为169.95美元，而每块卡带的售价则是19.95美元。VES的第一块卡带叫做4合1，其中包括了《井字游戏》(Tic-Tac-Toe)，《射击场》(Shooting Gallery)，《涂鸦》(Doodle)以及《四笔涂鸦》(Quadra-Doodle)。在这块卡带之后，于第一季内陆续推出了《沙漠之狐》(Desert Fox)，《视讯21点》(Video Blackjack)，《喷火式战斗机》(Spitfire)，《太空大战》(Space War)，《大头脑》(Master Mind)，《魔王迷宫》(Labyrinth)，以及《西洋双陆棋/双骰棋(Backgammon/AceyDeucey)等卡带。最后被更名为"Channel F"的Fairchild游戏机销售状况一直没有起色，很快就被Atari的下一代系统取代，也就是"视讯电脑系统"(Video Computer System)，又称之为"Atari VCS"(之后则改称为"Atari2600")。


↑这台主机的外型已经跟我们所熟知的FC比较相似了。

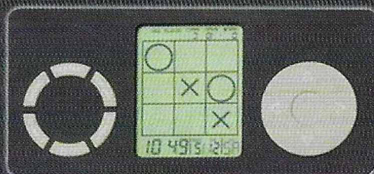
Studio 2


↑这款主机的最大卖点在于它还有除了游戏之外的功能。

同样是在1976年，RCA以150美元的低价，推出了"Studio2"游戏机，并且提供了数种卡带，每个卡带的售价也是19.95美元(与Fairchild VES相同)。此主机的黑白画面比更早的Atari和席尔斯电视游戏机好不到哪去，但是有四款不同系列的卡带，让游戏不至于乏味——《电视游戏机》(TV Arcade)，《电视赌场》(TV Casino)，《电视解谜》(TV Mystic)以及《电视教室》(TV Schoolhouse)。"Studio 2"在市场上并未造成任何影响，就无声无息的消失了。

早期掌上型游戏机的简史

掌上型游戏机最早出现于1970年代。在任天堂的"GAME BOY"以及其它的现代掌上型游戏机诞生之前，拥有一台掌上型游戏机，就代表你拥有一个只有一个游戏的主机。掌上游戏机的体积很小，可以放在你的手掌或是前面的桌子上，而且它有各种不同的显示元件：从一般的灯泡到液晶器(LCD)，乃至于真空管荧光屏显示器(VFD)都有。


↑早期的掌上型游戏机真的是非常的简单。图中的这台只能玩一个最简单的井字游戏。

我们所能找到最早的掌上型游戏机的实机，是由Waco公司于1972年所生产的《电子式井字游戏》(Electronic Tic-Tac-Toe)，这个简单的闪灯式井字游戏可以让玩家在灯泡上滑动塑胶制的红色或绿色方砖，代表他们在该方格落子。在Waco的这台简单的电子式井字游戏机之后，第一台真正的电子式掌上型游戏机由美泰(Mattel)于1976年推出。

美泰(Mattel)



美泰是第一家推出真正电子式掌上型游戏机(没有机械式活动组件，全部使用固态电子组件)的公司。早期的这些游戏机，如《飞弹大战》(Missile Attack)，《赛车》(Auto Race)，以及《美式足球》(Football)等，全部都是采用简单的发光二极管(LED)及音效，但一推出就获得了大热卖。尤其是《美式足球》，销售量更是相当的惊人。

麦克·凯旋(Michael Katz)当时在美泰担任行销总监，他回忆道："我是最早想到要制造和掌上型计算机一样大小的游戏机的人。我和查理?张(Richard Chang)一同开发这种游戏机。他那时是个新进来的程序设计师。"凯兹也提到，《赛车》是他们所推出的第一款游戏机。"在我们推出《美式足球》之前，我想要测试市场的反应，我们预料会大受欢迎"。根据凯兹的说法，这些游戏机的业绩突破了"4亿美元"。美泰接着对数种不同的运动推出了15种设计和玩法都很类似的游戏机。然后他们又推出了以小型LCD为主的游戏机和一些复杂的双人游戏。他们的最大竞争对手是Coleco，Coleco有类似的运动游戏系列(虽然Coleco比美泰更早推出了双人对战游戏)。

Entex



Entex从简单的LED运动游戏机起家，他们大部分的游戏机都提供了对战的游戏模式。Entex游戏机比Coleco的双人游戏机更具有可玩性，不过Entex游戏机的体积也大上许多。Entex后来将他们的对战游戏拓展至大型游戏机系列，推出了众多的大型对战游戏。其中有许多相当受欢迎(这些游戏的掌上型版本也真的做的不错)。Entex还生产了两部可换卡带的游戏机，"Select-a-Game"以及"Adventure Vision"，这些游戏机现在都是热门的收藏品，然而在推出时却卖得不怎么理想。

万代(BANDAI)

70年代中期，万代开始生产一些主题薄弱的运动类掌上型游戏机，然后他们又制造了以大型游戏机台为主题的掌上型游戏机来和Entex竞争。万代也替许多的公司制作促销用的游戏机，可口可乐(Coca-Cola)便是其中的一例。

在70和80年代，万代所推出的掌上型游戏机数量远超过其它公司，时至今日，该公司仍在日本制造包括供家用游戏机和掌机所使用的游戏。

Milton Bradley



Milton Bradley的"Microvision"是第一款可换卡带的掌上型游戏机。它只有一个16x16的LCD屏幕，以今日的标准来说非常粗糙。它曾经风光了数年，但讽刺的是它只推出了12款游戏，前十一款在美国发售，而第12款则是在海外。其中一个问题在于Milton Bradley拒绝授权版权给游戏设计商，《星舰迷航记之法射作战》是唯一的例外。《太空入侵者》(Space Invaders)原本也打算发售此系统的版本，但在Milton Bradley拒绝授权后，该游戏便加以修改，并以《外星掠夺者》(Alien Raiders)的名称发售。1978年，Milton Bradley也推出了非常成功而且耐玩的《记忆回路》(Simon)。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是"每期最后一页对小编的大考试"。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：体感系统正式亮相后各位觉得PS3前景如何？
本期问题策划：Wii用户甲



高清+体感=标配

BY:北斗

"PS MOVE"终于要出了，索饭们狠振奋！不过，现在与其思考PS3的将来，我个人倒是更关心任天堂在E3上的应对。

三大主机中，Wii的招牌是"体感"，360和PS3则是"高清"。从之前的硬件销量来看，似乎是体感完胜高清，这其中固然有异质主机Wii对新市场（说直白点就是家庭主妇们）的大力开拓，但主机的价格问题也是相当重要的。刚发售时Wii的价格是250美元，PS3则高达500美元，整整贵了一倍！玩家也不是冤大头，先别说软件阵容，单冲这主机价格，就有一大票人得给拉入老任的阵营。



现在呢？家庭主妇市场的开拓已经到了瓶颈阶段，PS3的价格又是在大踏步的下调，其与Wii在价格上的差距已经成为了玩家购机时的第XX位考虑因素了。PS MOVE一出，也就等于PS3同时拥有了体感和高清两大功能，同样的，NATAL一出，360也是如此。

给高清机追加体感，只需要一个周边；给体感机追加高清……是一个周边就能解决得了的事儿？

当然，总的市场量就在那，PS3想要在这一代彻底翻盘估计是没戏了，但奋起直追还是没有任何问题的。你有的，我也有；我有的，你没有。



姗姗来迟的"新机能"

BY:零羽

任天堂的Wii靠的就是体感控制器当招牌，没想到SCE也把这个偷学了过来。单纯的从机能方面来说，PS3上如果出现体感游戏的话，肯定要比Wii上的强，技术方面，我想任天堂应该没有独占的高端技术吧，如果技术上两家持平的话，硬件性能更强的PS3肯定是占优势的了。不过，说起来，体感游戏这东西，需要很高的硬件来表现吗？任天堂一直善于制作简单、有趣的游戏，以及无视主机硬件机能的优秀游戏，而靠着自身强大机能来当卖点的PS3，即便是有了体感控制器，也未必能真的战胜Wii。

有了总比没有强，考虑到买下一台PS3便既可以玩普通游戏也能玩体感游戏的话，那PS3的价值肯定是有增无减的了。不过，对于真正的玩家来说，关键的问题更关注游戏，PS3的体感游戏能做到什么水平呢？如果只是单纯的抄袭目前Wii已经发售的游戏，恐怕就没有什么竞争力了（就目前来看确实是这样）。而且PS3的体感控制器能达到一个什么水平呢？是普通Wii的水平，还是加了"屁股"后的水平？反正我是不会因为有了这个，就去买PS3的……





总感觉不是很……SONY

BY:风林

PS Move最终还是在设置方面"极大"的参考了Wii的手柄设计，不过Wii是以双截棍作为主操作器，而PS3则是DS3为主力，不知道今后的游戏资源方面会如何分配。很担心原本PS3传统游戏的优质资源被逐渐的"体感"化。

不过Move这一趟，倒是会拉走不少原本Wii的独占游戏，Move近似于后者的操作方式肯定会让原本只能在Wii上玩的游戏也有了跨平台的理由，拉拢过来不少趣味作品。SONY采取了一条比较保守的体感路线，并没有像微软那样"极端"。这样倒也容易在软件方面取得更多的第三方优势，也算是占了Wii的便宜。

当然，最终能否靠这样一个缺乏创意的体感设备使PS3最终赢得本世代家用机的竞争，无法定论，PS Move更像是因为PS3"需要"有这个功能而推出的产品，从目前展出的功能和特色来看，很像一个Wii操作器的强化版，但还不够革命，定位倒像是SONY希望把因为体感卖点而失去的玩家们找回来而存在。



总之，Move很不SONY，并不创新，倒是要关注接下来的3D方面，SONY能有什么大牌拿出来。



先跟老任死磕吧

BY:翅膀

索尼的这个体感控制器从哪里看都像Wii遥控棒，无论是造型还是拿着的姿势与用法都如出一辙，不知道索尼到底瞄准的对手是谁，或者说想开拓的市场是哪群人，现在来看似乎不像是他的头号对手微软，因为以微软公布的Natal来看，那种只靠一个摄像头和一个接收器，完全只靠手，甚至全身上下都对应的装置才是超越时代的东西，而PS3的这个，更像是在模仿老任，把Wii的体感加以强化后推出。很明显是在跟老任叫板，在跟任天堂抢夺那些原本应该属于自己的用户，也就是被老任抢走的一般大众群体。

好吧，暂且不论微软的体感出炉后是否像宣传的那样强大，就单说PS3的这体感推出后，那些Wii的用户能否就此转向PS3呢？我想很难吧，体感早已在用户心中印下了老任的影子，不走更高端路线的话，索尼就得跟老任死磕，这过程会很惨烈，至于结果会如何，还得看下去。再加上年底微软的体感上市后，这个夹在中间的产品日子不会好过。就算索尼能抢下一块蛋糕，任天堂也不会坐视不理，Wii的体感都出了四年了，该到更新换代的时候了，而索尼，还在上个世代停留。





学习的最终目的是超越

BY:小沛

当初，PS3手柄取消震动功能绝对是不明智的，而加入了六轴也欠缺实用性的考虑。这次干脆向对手学习，彻底玩上了体感，应该说这个举动没有问题，顶多就是开窍得晚了一点。现在还不知道PS3体感装置的灵敏度以及其它方面的功能如何，但就Wii和PS3的机能差异来说，把现在的PS3看作是Wii的后继机种都不为过。那么PS3真的能够依靠此举来挽回被任天堂夺取的市场吗？我看未必。

首先，已经火了的体感游戏大多数是吸引非核心玩家的《Wii Sports》、《Wii Fit》等等，这些游戏往往不追求画面，而且这些作品是人家任天堂本家的，你索尼就算学了恐怕也不讨好。其次，PS3的体感游戏无非还是走Wii的老路，顶多在灵敏度上会有提高，所以最终的卖点还是高清，这就要看游戏厂商的支持程度了。



PS3加入体感就是为了涉足所有游戏领域，其实未必指望靠这个技术来取胜，索尼真正的王牌应该是今年即将登场的3D技术，因为只有做到"独占"才能笼络市场。



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看!

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

GT赛车5（PS3）/阿尔法协议（Xbox360/PS3）/变形金刚 赛博坦之战（Xbox360/PS3）/变异巨虫大战（NDS）/地铁2033（Xbox360）/动感赛车（Xbox360/PS3）/黑手党2（Xbox360/PS3）/龙如4 传说的继承者（PS3）/尼尔 伪装者（Xbox360/PS3）/驯龙记（全平台）

火线点评 点评时下流行游戏软件

索尼克赛车，大乱斗式的疯狂竞速

战地2，年初最优秀FPS大作登场



HACK帝国 回顾经典作品的修改版

MD版34款HACK作品推介（下）

恶搞频道 奇思妙想大集合

《超级街霸4》最终新角色Hakan恶搞登场



动漫剧场 游戏改编动画赏

《战场女武神》动画连载16-18集

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《战国BASARA》CG开场&结局精选集



特别收录 光盘内附赠内容

《光环传奇》官方动画第二集

20Min 《GT5》精雕细琢发售延缓 变形金刚年内再战游戏舞台

由Polyphony Digital开发的PS3驾驶模拟游戏《GT赛车5》，现公布全新收录的NASCAR 赛车宣传影片。影片中收录了制作人山内一典于2009年亲赴NASCAR现场取材实况，并穿插游戏中细致重现的NASCAR赛车画面。本作的发售日目前未定，但预定同步在台湾省推出繁体中文版。Activision最近也放出《变形金刚 赛博坦大战》的新一批宣传影片，游戏主要描述变形金刚的起源故事，带领玩家来到变形金刚的故乡赛博坦星，参与在赛博坦星的激烈战斗。更多精彩新作视频，尽在本期“魅力抢眼秀”！



10Min 索尼克赛车，乱斗疯狂竞速 战地2，优秀FPS大作登场

《索尼克和世嘉全明星赛车》热闹开赛了！玩家可以驾驶汽车、飞机、摩托车等多种交通工具进行同台竞速，竞速过程中还可以用各种武器以及道具与对手进行激烈的攻防大战。喜欢此类作品但又对于高画质有偏好的玩家，这次终于可以得偿所愿了。作为今年年初最值得关注的第一人称射击游戏，《战地2》的确表现不俗，从画面、音效、场景设计和游戏内容等各方面都显示出了一线大作的实力。与《使命召唤》等一流作品相比，它的进步速度之快是有目共睹的，《战地2》绝对是最富有竞争力的后起之秀。



15Min 大品牌大制作 光环谱写传奇

作为微软游戏主机上人气超高的作品，《光环》被改编为动画作品并不意外。这套类似《黑客帝国动画版》的《光环 传奇》动画版由六部短片组成，微软邀请了五家日本大社担任制作，包括曾制作《星际牛仔》剧场版《天国之扉》的Bones以及制作过《美少女战士》、《七龙珠》等经典TV动画的“东映动画”等等。所以，本片的精彩自然不容错过。



10Min MD版修改作品 回顾儿时的感动

搜集HACK版游戏不是件容易的事，特别是还要能够在PSP上完美运行的。之前两期赠送的CPS1游戏就有很多不支持PSP的现象，而本期小沛找来了一共68个修改版的rom，上期赠送了前34个，其余的本期全部收录。这些作品很多都是当初的经典，相信80后的玩家们会特别有感触，而90后的朋友们，就当成是在博物馆里参观怀旧一下吧。



2Min 《超级街霸4》也来恶搞？见识奇特无比的油脂摔角

继先前陆续公布9名新参战角色后，本次CAPCOM正式揭晓了压轴的最后一名原创新参战角色哈坎。本作中首度登场的哈坎有着壮硕的身躯与奇特的造型，使用的格斗技是古老罕见的土耳其油脂摔角，以涂满油脂的身躯来施展奇特的摔角招式。影片中玩家可以见识到哈坎运用滑溜的身躯施展各种匪夷所思的奇特摔角招式，堪称是全10名新参战角色中最奇特也最具喜感的一人。由于官方公布该消息的时候接近本刊截稿，于是临时替换了高手视频栏目，未能及时于光盘封面修改目录，还请广大读者见谅，谢谢。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

